

13

EMM

PREMI
SALO
DEL COMIC

JUNIO '93 • 200 PTAS.

¿QUÉ LE PARECE
ESTA PORTADA?

YO NO ENTIENDO MUCHO,
PERO NO ME PARECE MAL: ESTA
MAS O MENOS BIEN EQUILIBRADA;
EL BITONO ES SABROSO Y NO ESTA
MAL COMPUESTA. LO QUE NO ENTIENDO
ES LO DEL EMM FUERA DEL

ES COSA DEL
DISEÑO. OPTICAMENTE
EVIDENTE, QUERIDO
PRESUNTOIRO

OH, VAYA; INOCENTE
YO QUE PENSE QUE
ERA UN ERROR DE
IMPRESA.

**SCHULTHEISS
DESCUBRE
AMERICA**

**LLEGAN
LAS IMPRESIONES
DE LA ISLA**

**¿LOS COMICS
SON
SEXISTAS?**

**ATERRIZA
EL IMPERIO
SHUEISHA**



LOS LLOPIS



**UNA FAMILIA
VALENCIANA
AGOBIA DA
POR LA
ACTUALIDAD**

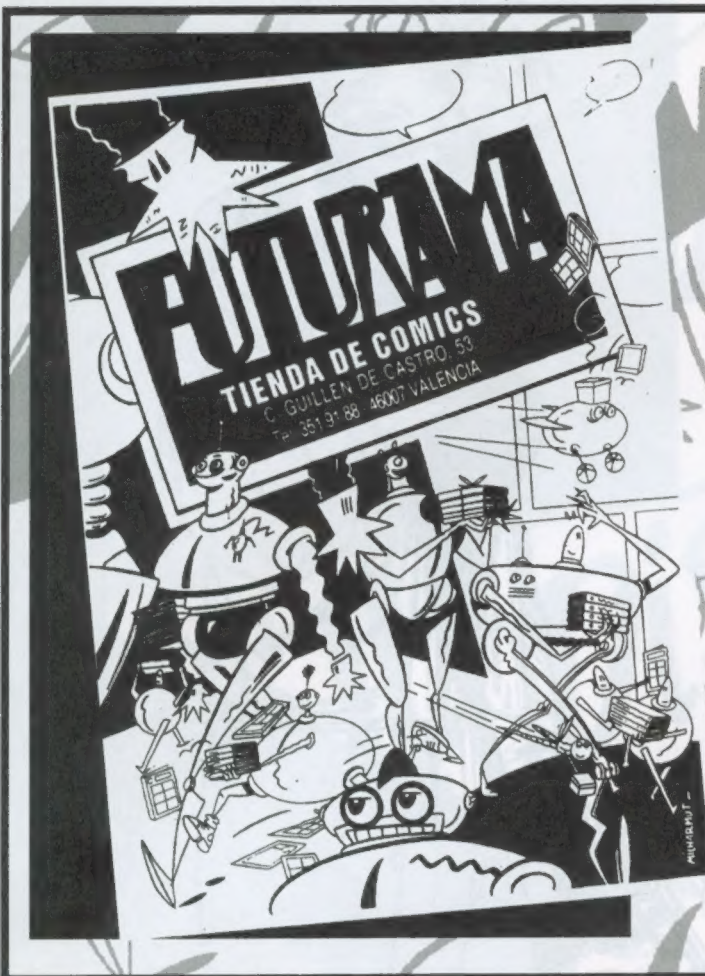
**Un álbum escrito por
Joan Carles Martí,
dibujado por Juan
Puchades y editado por
La General**

**PORTADA: Carlos portela
y Fernando Iglesias.**

EMM, es una publicación de La General Ediciones. Editor: Juan Puchades. Director: Juanvi Chuliá. Diseño: J.P. Maquetación: Rosa García. J.P. Han colaborado en este número: Sento Balaguer. Rafa Fonteriz. José Fraile. Fernando Iglesias. Juan Carlos Mora. Agustín Oliver. Alvaro Pons. Carlos Portela. Jorge Riera. Josep Tomás. V. Tornsol. Antonio Trashorras. Yexus. Fotolitos: Papallona. Impresión: Nacher. © Los autores de cada artículo, fotografía o ilustración y/o sus respectivos agentes o editoriales. La General Ed. G. V. Ramón y Cajal, 7, 2o, 3a. 46007 Valencia. EMM no comparte, necesariamente, las opiniones expresadas por sus colaboradores. Distribución: DISTRIMAGEN. C/Hermosilla, 143. 28028 Madrid.



Ilustración: Rafa Fonteriz.



**¿Tienes dificultades en tu localidad
para conseguir los cómics
que te interesan?**

**En FUTURAMA te abrimos carpeta
a tu nombre, reservando
los ejemplares que nos digas,
para remitirtelos cuando
nos indiques.**

FUTURAMA

**SERVICIO DE RESERVA Y VENTA POR CORREO
96-351 91 88**



RISAS, MISTERIO Y PUÑETAZOS



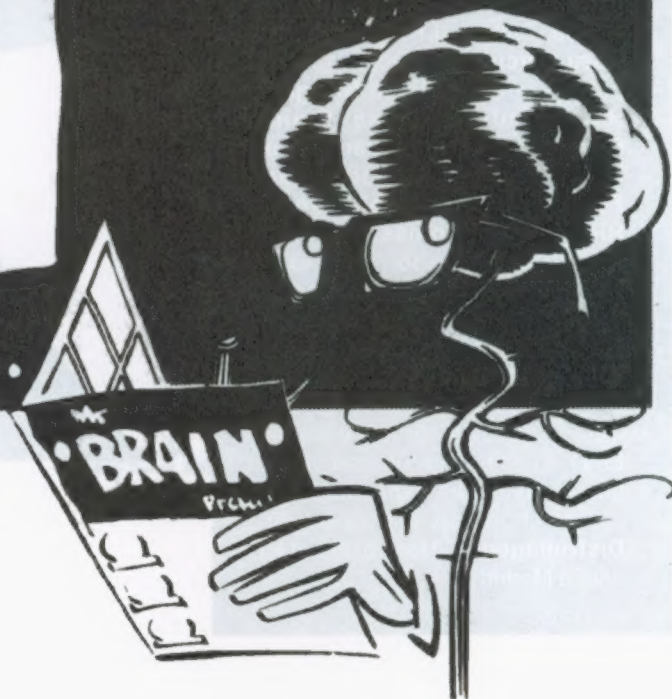
Mr.

BRAIN

presenta...

**¡ POR FIN UNA
PUBLICACIÓN
QUE NO ESTÁ MAL !**

A LA VENTA EN LIBRERIAS ESPECIALIZADAS



ACTUALIDAD

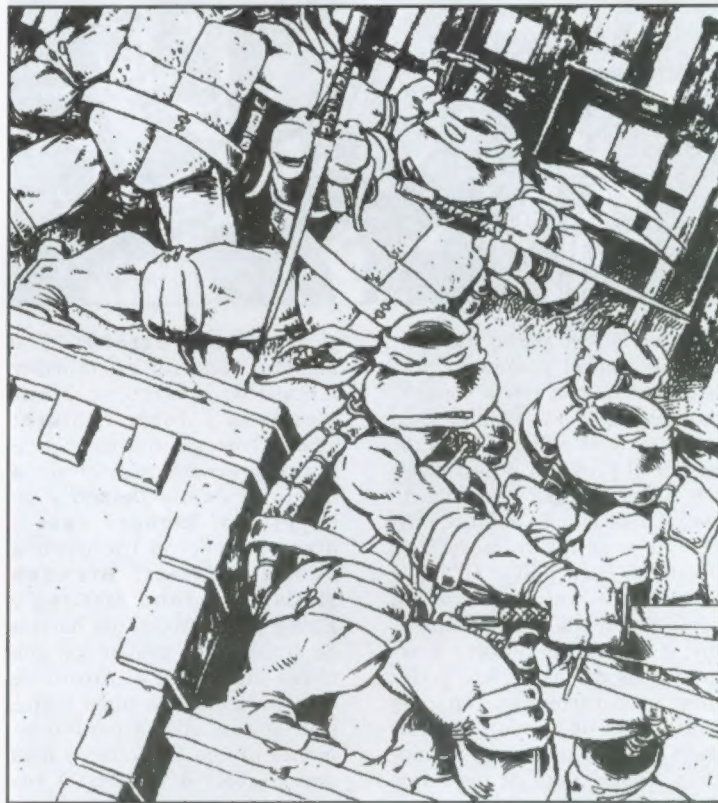
EASTMAN SE JUSTIFICA:

Las verdaderas razones de la venta de Tundra

Tal y como os anunciábamos en nuestro anterior número, **Kevin Eastman**, cocreador de las *Tortugas Mutantes* y dueño de la editorial Tundra decidió vender la sección de comics a Kitchen Sink. Este anuncio, en principio sorprendente, parece ser que se debe casi a causas obligadas, tal y como se describe en una entrevista y diverso material publicado en el último *Comics Journal*. Por lo que parece, **Eastman** controlaba Tundra más como un padre bondadoso que como editor. Según los datos publicados, Tundra podría haber perdido

en tres años de existencia cantidades cercanas a los cinco millones de dólares, cantidad exorbitada a todas luces pero que es fácilmente explicable si nos atenemos a los métodos de **Eastman**, que actuaba más como un mentor, contratando trabajos sobre los que no se tenía agenda de entregas (caso de *Cages* de **McKean**) o adelantando dinero por proyectos que nunca se llevarían a cabo. Otros proyectos se llevaban al traste tan sólo por ineficacia negociadora, como el caso de una impresionante adaptación de la obra de **Lovecraft** por

parte de **Bissette** que nunca verá la luz por problemas legales con los propietarios de los derechos de la obra de **H.P. Lovecraft**; o bien porque no se consiguió acuerdo entre los autores, como puede ser el caso de un frustrado *Peter Pan* entre **Mangels**, **Craig Hamilton** y **Rick Bryant**. El mismo **McKean** reconoce que muchos de sus trabajos han sido llevados a cabo sin contrato y sin apenas planificación, llegando a darse el caso de que los tres primeros números de *Cages* salieron al mercado con un precio de portada inferior al coste de edición por un



error de planning. De hecho, **Eastman** apenas negociaba cuestiones de dinero, dejando a los propios autores que decidieran sus porcentajes y remuneración, adelantando grandes cantidades de dinero e incluso pagando los alquileres y recibos de la luz cuando los autores tenían problemas. Pese a disponer de ingresos más que sobrados gracias a las Tortugas, el ritmo de pérdidas parece ser demasiado incluso para este nuevo **Medici**, que ha decidido dedicarse tan sólo a dibujar de nuevo. Mientras este trasvase acaba de producirse, el sello Tundra continúa publicando regularmente el material que estaba previsto: el tercer número de *Madman Adventures*, del interesante **Mike Allred**; el número

6 de *Maximortal*, la última vuelta de tuerca de **Rick Veitch** al universo del super héroe; *Tantalizing Stories* nº5, alucinante y personalísima invención del autor de *Frank in the River*, **Jim Woodring**, con **Mark Martin**; *Allagash Incident*, extraño testimonio de los testigos de una abducción extraterrestre, por **Charles Rak** y **Jack Weiner**; y, finalmente, *Rogue Trooper: War Machine*, extrañamente surgido de las arcas de Fleetway para mayor gloria de **Gibbons** y **Will Simpson**. El futuro inmediato decidirá el destino de otros materiales que no verán la luz. Al menos, a manos de **Eastman**. Esperemos que Kitchen Sink sea el relevo digno a la iniciativa de **Eastman**.

ALVARO PONS



Vértigo: Segunda fase Nuevos lanzamientos



La línea Vertigo parece haberse asentado en el panorama norteamericano con cierta comodidad. Sin que sus títulos sean grandes best-sellers, lo cierto es que el proyecto desarrollado por **Karen Berger** y su cohorte está encontrando menos dificultades de las inicialmente previstas para hallar su lugar en el sol. Se prepara ahora una segunda oleada de lanzamientos, y a tenor de autores y argumentos de las series, podemos asegurarnos que tenemos cierto nivel de calidad garantizado durante una larga temporada. Tomad nota de las series de inmediata aparición, que son cosa fina:

Witchcraft: las tres brujas de *Sandman* son las protagonistas de una miniserie con guiones de **Alisa Kwitney** y **James Robinson** y dibujos de **Matt Wagner**, **Steve Yeowell** y **Michael Zulli**; *The Extremist* (más información en la sección contigua); *The Rites of Alchemy*, guión de **Dick Foreman** y **Paul Johnson** y dibujos de **Richard Case**; *Shadow Fall*, horror urbano y contemporáneo por **John Ney Rieber** y **John Van Fleet**; *Tattered Banners*, una fantasía surreal paranoide (palabras de **Art Young**) por **Keith Giffen** y **Alan Grant** al guión y **Mike McMahon** al dibujo; *Chigger and the Man*, por **Giffen** (de nuevo) y **Fleming** al guión, y dibujos del adorable **Ted McKeever**; *Face*, un one-shot a cargo de los autores que crearon *Enigma*, **Pete Milligan**

y **Duncan Fegredo**; *The Mystery Play*, un psicotriller metafísico a cargo de **Grant Morrison** y **John J. Muth**; *Ghost-Dancing*, una mezcla de horror y western surgida de la mente de **Jamie Delano** y dibujada por **Richard Case**... otros proyectos incluyen a **Jamie Hewlett**, **Brendan McCarthy**, **John McCrea** y **Philip Bond**. Toda una batería de autores que avalan con sus obras anteriores el futuro de esta prometedora línea editorial, que se aparta paulatinamente de los estándares más desechables del material superhéroe, para instalarse en otros terrenos que, al menos, permanecen vírgenes en los últimos tiempos.

Es significativo el enfoque que **Art Young**, *Senior editor* de la línea, propone para el lector medio de los cómics Vertigo: "os sugiero que recomendéis *Vertigo* a aquellas personas que disfrutan con la música alternativa, los films extranjeros o de compañías independientes, o cualquier otra forma de entretenimiento fuera del mainstream". Sabe que el futuro de la línea es el público adulto, y apuesta por valores que les son próximos.

Un último dato: comparad las campañas Vertigo y Heavy Hitters. En ambas se nos ofrecen buenos autores. Lo importante, sin embargo, no es lo que se nos ofrece, sino lo que se nos da.

J.V.CHULLA

Habla Neil Gaiman Declaraciones a EMM

Recientemente, tuvimos la fortuna de recoger unas breves declaraciones de **Neil Gaiman** sobre algunos temas de actualidad. El reputado guionista de *Sandman* es, pues, nuestro invitado USA este mes de Junio.

EMM: Los trabajos artísticos en *Sandman* son realizados por diferentes autores. ¿Tienes en cuenta el artista que ilustrará la historia o sencillamente la escribes sin tener en cuenta este hecho?

NEIL: **Nunca escribo una historia sin saber quién la va a dibujar.**

EMM: ¿Consideras que *Sandman* y en general la línea Vertigo están en un universo diferente al de las series regulares de DC?

NEIL: **No es un universo diferente, pero digamos que hay un buen trayecto de autobús...**

EMM: ¿Qué cómics coleccionas?

NEIL: **No colecciono ninguno, pero leo habitualmente *Cerebus*, *Love&Rockets*, *Yummy Fur* y bastante del material de *Drawn & Quarterly*: *Hate*, *Eightball*...**



EMM: ¿Te gustó trabajar con **McFarlane** en *Spawn*?, ¿te gustaría trabajar con algún otro dibujante de Image?

NEIL: **Realmente me encantó. He estado hablando con Jim Lee sobre la posibilidad de hacer algo juntos, pero los dos tenemos una agenda muy apretada.**

EMM: ¿Que opinas de la muerte de Superman?

NEIL: **Creo que es un interesante ejemplo de manipulación de masas por los media.**

EMM: ¿Existe algún comic mainstream tanto de DC como Marvel que te gustaría escribir?

NEIL: **Prez. (Para los que no lo sepan, Prez fue un comicbook DC de inicios de los 70, que trataba sobre el presidente adolescente de los USA. Le gustaba hasta a los hippies y ha sido considerado repetidamente como un personaje a retomar).**

EMM: ¿Próximos proyectos en mente?

NEIL: **Lo próximo que realizaré es una miniserie sobre el último disco de Alice Cooper; una historia de hadas con Charles Vess y Mr.Punch, una novela gráfica con Dave McKean. Y, por supuesto, planeo finalizar *Sandman*.**

Nota: Algunos días después, **Gaiman** nos hizo saber que *Prez* aparecería en *Sandman* #54. Buena suerte, Prez!!

EMM

Noticias USA en batería



•Nos llegaba como noticia de última hora: **Barry Windsor Smith** puede haber abandonado Valiant, después de haber sustituido a **Jim Shooter** durante casi un año, y haber insistido en la expansión lenta y planificada de la editorial, que ha tenido sus momentos más destacados en el crossover con Image, de título *Deathmate*. No diremos que la marcha de **Windsor-Smith** nos desconsuela, ya que su producción se había resentido extraordinariamente desde que trabajaba *full time* para la editorial. Esperemos a ver cuales son sus nuevos pastos, aunque todo parece apuntar a cierto grupo de dibujantes que decidieron montarse una editorial para ellos solitos...

•¿Alguien recuerda al *Captain Stern*? Fue una creación de **Bernie Wrightson** que apareció en las páginas de la revista norteamericana *Heavy Metal*: incluso la película de animación del mismo nombre contó con un sketch dedicado al buen capitán. Aquel tipo elegante y despreciable a un tiempo regresa, para mayor gloria de **Wrightson**, de mano de la editorial Kitchen Sink, que parece dispuesta a echarse al ruedo de la fuerte competición. Esperemos que, después de una época ciertamente débil, **Wrightson** regrese por sus fueros, aunque sea en clave de comedia.

•**Betty Page** ha vuelto, y esta vez es cierto!! La mítica **Betty**, inspiración de cientos de artistas y protagonista de revistas ha vuelto... para desgracia de muchos. Parece que después de verse reflejada en miles de fotos y dibujos, la srta. **Page** ha decidido tomar cartas en el asunto y contratar los servicios de un prestigioso abogado de Chicago para que se haga cargo de todos los temas relacionados con su imagen pública, incluyendo usos pasados, presentes y futuros. Como el asunto llegue a concretarse, nos sabemos de más de uno (caso de **Dave Stevens**) que van a tener que empeñar su casa...

Le han dado en llamar el *Barkerverse*. La gente de Marvel, que desde hace algunos años ha venido publicando cómics inspirados, más o menos directamente, en la obra de novelista **Clive Barker** (*Hellraiser*), lanza ahora cuatro títulos, ideados por **Barker**, que conformarán un universo particular. En ellos hay de todo, con cierta orientación hacia la temática superheróica. Los títulos iniciales se titulan *Saint Sinner*, *Hokum & Hex*, *Ectokid* y *Hyperkind*. Veremos lo que da de sí esta ubicuidad de **Barker**, que puede acabar desgastándose más que al mismísimo **Stephen King** (bueno, tal vez ni eso sea posible...).

EMM

Novedades USA

Aliens/Predator: The Deadliest of the Species nº1 (de 12). Le llegó el turno a **Chris Claremont** y **Butch Guice** de dar su visión de los infectos bichos del espacio exterior. Portadas del ya anodino **John Bolton**. *No comment on this*. (Dark Horse).

Buck Godot nº1. **Phil Foglio** nos merece todos los respetos por demostrar que todavía hay sitio en el mundo del comic book para los buenos dibujantes humorísticos, que no ha quedado todo reducido a la bilis visceral. Estamos contigo, **Phil**!. (Palliard Press).

Complete Bone Adventures nº1. Los seis primeros números de la saga del pequeño Bone, creado por **Jeff Smith**. Mes tras mes, **Smith** se está confirmando como uno de los más dignos herederos del espíritu de **Walt Kelly**, y su serie como una de las más frescas e interesantes del panorama USA. (Cartoon Books).

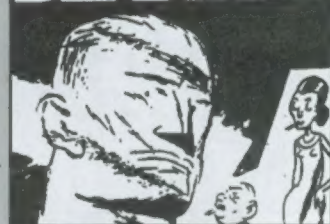
Grendel: Devil by the deed. Recopilación de las aventuras de Hunter Rose, el primer *Grendel*, retomadas del material publicado por Comico, y recoloreadas para la ocasión. Aprovechan, además, el lanzamiento del crossover *Batman/Grendel* para cosechar el mayor impacto posible. Hay que verlo. (Dark Horse).

Hate nº13. Este señor está ganando enteros número tras número. **Buddy Bradley** es un personaje miserable que se mueve entre tristes intereses y fobias cotidianas. Un retrato de la decadencia y de los perdedores como sólo **Peter Bagge** podría contártelo. (Fantagraphics).

Inmortalis nº1 (de 4). Se abre el nuevo sub sello de Marvel UK: Frontier Comics. Y lo hace con esta serie cuyo mismo título (*Mortigan Coth: Immortalis*) recuerda sospechosamente a ese otro de **John Constantine: Hellblazer**. Un tipo condenado a vivir para siempre combate las fuerzas oscuras. **Nick Vince** al guión y **Mark Buckingham** al dibujo.

Rubber Blanket nº3. **David Mazzuchelli** y señora se la juegan por tercera vez, y tal

RUBBER BLANKET



como está el patio hay que echarle bemoles a la cosa. Colaboran también **Ted Stearn**, **David Hornung** y **Francesca Ghermandi**. Como dicen los yankees: *a must*. (Rubber Blanket Press).

Savage Dragon nº2. También son verdes. También combaten el mal. Son las *TMNT*. Invitadas en este número del *Savage Dragon* de **Eric Larsen**. Uno de los crossovers más desquiciados e inverosímiles de los producidos recientemente, de la mano del nada desdeñable **Larsen**. (Image).

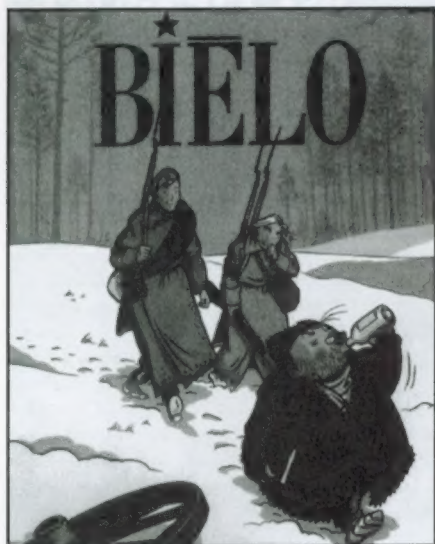
The Extremist nº 1 (de 4). Aquí apostamos nuestro dinero: nueva miniserie de la línea Vertigo, con guión de **Pete Milligan** (*Shade*) y dibujos de **Ted McKeever** (*Metropol*). Es un thriller erótico ambientado en los clubs de San Francisco, y se nos promete cierto riesgo y atrevimiento (¿para el estándar USA?). A por él. (DC).

The Golden Age nº 1 (de 4). Un *elseworlds* de primera generación, dedicado a los clásicos héroes de la DC Comics. El mayor mérito de esta serie es el de traernos a un **Paul Smith** algo recuperado, tras sus titubeos recientes. Una curiosidad. (DC).

Valeria, The She-Bat nº 3. Continúan los intentos de **Neal Adams** para que Continuity se confunda con el material *mainstream*. Sigue también el juego de crossovers entre editoriales. Invitados especiales: *Spawn* y **Todd** (*fuck!*) **McFarlane**. Curiosa colaboración entre dos artistas que fueron el revulsivo de Marvel Comics en épocas diferentes, para acabar pasándose a la autoedición. (Continuity)

J.V.CHULIA

El tour



•Desgraciadamente, debemos abrir la presente sección con la noticia del cierre de dos importantes publicaciones francesas: por un lado, Ediciones Glénat ha debido verse obligada a cerrar la revista *Vécu*, especializada en el tebeo histórico o de época, justificándose en la crisis que afecta tanto a la industria en general como al mercado de las revistas en particular. Hay que recordar que el género histórico ha gozado de una especial relevancia en Francia durante los últimos años, y que la circunstancia del cierre de *Vécu* no implica que ese fenómeno se haya detenido. *Vécu* no había sido, de todos modos, una revista de primera línea. El otro cierre afecta a Hello B.D.!!, publicación de corte infantil que también muere el polvo a causa de la crisis. No somos nada.

•El lanzamiento más interesante que ha planteado Dargaud para el mes de Mayo en el país galo es, probablemente, *Biélo*. Es el primer álbum de la serie *Les Véritables aventures d'Aleksis Stroganov*, creación del guionista **Regnaud** y del dibujante **Bravo**. Ambientado en la Rusia que observaba el declive de los Zares y el surgimiento del pensamiento comunista, mantiene una herencia estética que, a través de **Chaland**, se remonta a los mejores dibujantes de línea clara. Recordemos que **Regnaud** y **Bravo** ya colaboraron juntos en la colección *Atomium*, de *Magic Strip*. con el álbum *Ivoire*.

•En Junio, y como ya avanzábamos el mes anterior (artículo sobre Francia, *EMM*#11-12), **Patrick Giordano** y **Francard** repiten como autores en la colección *Génération Dargaud*, especialmente destinada a la promoción de jóvenes valores de la BD gala, con el álbum *Jeepster: Le Secret des tubulaires*, segundo de la serie. Acción a raudales con cierto aire de manga y comic book. No debe extrañarnos cuando el guionista, **Giordano**, ha publicado ya dos discos en Francia con el nombre artístico de **Matt Murdock**!!.

•**Edith**, la dibujante de la serie *Les aventures de Basil et Victoire*, preparaba desde hacía algún tiempo una serie de animación. Finalmente, parece que saldrá adelante el próximo otoño, cuando el Canal Plus francés la emita bajo el título de *Orson et Olivia*. Esperemos que llegue a nuestro país a través de la versión castiza del mismo canal televisivo.

•**Dieter**, guionista que por estas tierras ha sido conocido, fundamentalmente, por su serie *Julien Boisvert*, ha estado desarrollando una extraordinaria actividad en los últimos meses. Al igual que **Yann**, esta actividad febril no va en deterioro de sus creaciones. Veamos un poco de lo que se nos viene bajo la firma de **Dieter**: Tercer álbum de la serie *Névé*, con dibujos de **Lapage**, ambientado en Irlanda y previsto para Enero del 94 (Glénat); cuarto álbum de *Julien Boisvert*, con **Plessix**, ambientado en los USA y previsto para fin de este año (Guy Delcourt); tercer álbum de la serie *Voyage en Amertume*, con dibujos de **Clavé**, desarrollado en la Siria de los años 30, y previsto para el primer trimestre del 94 (Vents D'Ouest); tercer y último álbum de la serie *Le temps des Bombes*, con **Moynot** (Dargaud)... Además, como se puede observar, es un guionista cuya colaboración es igual de frugal con todas las grandes casas editoriales francesas.

J.V.CHULIA

La B.D. y su época

La bande dessinée francesa tiene un indudable aire cosmopolita: creadores de toda nacionalidad han venido a instalarse para trabajar en Francia, a causa de su larga tradición, y han recibido desde siempre por sus creaciones una compensación y un reconocimiento general.

Para tomar una perspectiva más adecuada, diría que hay dos períodos importantes en la historia de la bande dessinée francesa: los años 60-65, y los años 68-75.

Los años 60-65 vieron el auge de las primeras y auténticas revistas de B.D., en las cuales se reunieron equipos de dibujantes y guionistas que tenían por objetivo un solo público: el infantil. Tres revistas en particular lograron adquirir reputación nacional: *Tintin*, *Spirou* y *Pilote*.

Tintin (*le Journal*) partía, por supuesto, del personaje creado por **Hergé**, que existía desde mucho tiempo atrás, pero que adquiría durante los años sesenta su forma actual y definitiva. Pero *Tintin* no fué el único personaje que adquirió una reputación casi mundial. También estaban los *Schtroumpfs* de **Peyo**, y por supuesto *Asterix* el galo, creado por **Goscinny** y **Uderzo**. En esas tres revistas se formaron un buen número de artistas: **Walthery** (*Natacha*), **Roba** (*Boule et Bill*), **Franquin** (*Gaston Lagaffe*), **Morris** (*Lucky Luke*)... que, a partir de estas publicaciones, se convirtieron rápidamente en personajes célebres. Poco después se comenzaban a publicar álbumes de todos estos autores. Para sorpresa de todos, comenzó a constatar que estos álbumes eran comprado no solamente por niños, sino también por adultos.

Así pues, y tras esta constatación, una segunda evolución se llevó a cabo. Hasta ese momento, los personajes que habían seguido el patrón marcado por *Tintin* estaban dibujados con el trazo habitualmente dirigido al público infantil: las grandes narices redondas, la ausencia de sombras, una escasa mezcla de colores, que los emparentaban con personajes del dibujo animado. Las historias, los guiones, seguían siendo ciertamente primarios, similares a cuentos modernos que siempre incluían un mensaje moral.

Inadvertidamente, durante los años 65-70, mientras Francia era sorprendida por la rebelión de su juventud (el famoso Mayo de 1968, donde los estudiantes se apusieron a la policía y al régimen político), la bande dessinée desarrolló un aire que concernía también a los adultos. La rebelión y los cambios de actitudes morales, sociales y psicológicas de toda una época, hicieron revolucionar el grafismo y el guión de la B.D. francesa. Esta iba a encontrar y a potenciar una nueva creatividad, y una popularidad especial dentro de este nuevo movimiento. Sería la época célebre en Francia de *Métal Hurlant*: La época de la droga, de la música psicodélica, de los hippies, la libertad sexual en los Estados Unidos. En Francia se crearon una multitud de revistas de B.D. de estilo corrosivo, pletórico de humor negro, que atacaban con virulencia los viejos principios de la sociedad francesa. Entre los nuevos autores, algunos desarrollaron una carrera fulgurante: **Caza** (que de dibujante pasaría a grafista, de nuevo a dibujante y colaboraría con la industria cinematográfica), **Enki Bilal**, **Claire Bretecher**, **Philippe Drulillet**, **Mandrika**, **Jean Giraud** (que tras su etapa con *Blueberry* adoptaría el seudónimo de **Moebius** y se orientaría hacia la ciencia ficción y el misticismo)...

Todavía hoy, algunos de estos autores son extraordinariamente prolíficos, continúan produciendo álbumes y constituyen los valores más seguros de la B.D.. Sin embargo, es necesario destacar la nueva oleada de autores que, muy especialmente desde los años 85-86, han seguido los pasos de sus rebeldes antecesores, en algunos casos con desgraciado mimetismo.

La bande dessinée es un medio de extraordinaria riqueza y, a pesar de pasar por momentos críticos, se ha emparentado en todo momento con su realidad social. Y ese es uno de sus valores más firmes.

H. MARTEL (crítico y periodista)

La Vuelta



•Recién concluido el Salón del Cómic de Barcelona, nos llega la noticia de un nuevo proyecto de características similares, previsto para la ciudad de Madrid. El proyecto de La Semana de la Historieta de Madrid, cuyo director sería el librero y editor **Mario Ayuso**, está siendo desarrollado por una empresa especializada en la realización de ferias y semanas culturales, y se realizaría durante los últimos días del mes de Septiembre y los primeros del mes de Octubre del presente año, en un centro comercial a las afueras de la ciudad. Recordemos que Madrid ya ha tenido otros intentos de similares características, aunque siempre eclipsados por el Salón de Barcelona, por obvios motivos de localización de la industria de la historieta.

•Recibimos en el Salón la satisfactoria impresión de que los minúsculos editores independientes están trabajando lo suyo en estos tiempos de crisis, hasta el punto de suponer una oferta sobradamente interesante para nuestras retinas. El lanzamiento de *Papagaio Spray*, de **García Varela** (Comixarios), *Keibol Black*, de **M.A. Martín** (Camaleón), *Cambio Polvo por Brillo*, de **Paco Parra** (Virus Comix), más el *Buitre Buitaker* de **Gallardo** y el *¿Estamos Muertos?* de **Tamayo** y **Zombo** (Pregonero), más el *Altamiro Rupestre* de **Gimeno** y *Los Llops* de **Puchades/Martí** (La General),

junto con *Nosotros somos los muertos* de **Max** y **Pere Joan** (la independencia más militante posible)... A todos ellos se les pueden sumar fanzines como *Arrebato*, *Anabel Lee*, *El arte erótico de Calo*... En fin, ¿quién dice que no queda tebeo independiente?. Busca en tu librería más especializada.

•Nuevo título a aparecer en la órbita de Camaleón Ediciones. Esta vez va de super héroes puros y duros, sin problemas, y se plantea como una miniserie que aparecería después del verano. Su título: *Wasp*. Los autores trabajan casi al estilo yankee: **Carlos Portela** se encarga del argumento y la planificación, **Lorenzo Díaz** también es co-argumentista y escribe los diálogos, **Victor Rivas** es el dibujante.

•Se ha comenzado a distribuir a través de quioscos la revista satírica *La Golondriz*, heredera del espíritu de la ya clásica *La Codorniz*. El producto inicia esta nueva etapa con un especial sobre la corrupción, y colaboran en él firmas clásicas de épocas pasadas, como el mismísimo **Kalikatres**, pero, ¿qué queréis que os digamos?: su aspecto es insoportablemente añejo.

•¡Regocijos, algarabias!, **Antonio Martín** prepara una versión revisada de su ensayo *Apuntes para una Historia del tebeo español*, publicada por primera vez en la *Revista de*

Ana Juan

ANA JUAN. Sala Viciana. C/ Viciana, 5. Valencia. Del 4 de Mayo al 4 de Junio.

Hace tiempo que no se sabe nada de **Ana Juan** en los circuitos tebeísticos del país. Incluso ha dejado su faceta de cartelista, por otras actividades que al parecer le interesan más.

Este último material es el que se expone en la Sala Viciana de Valencia. Unas 26 obras entre serigrafías de tirada muy limitada, aguafuertes, dos esculturas, un troquelado y algunos monotipos (impresiones de un sólo ejemplar con pantalla de seda).

A pesar del tiempo transcurrido desde que publicó una historia de cómic, se sigue reconociendo en su obra la impronta personal que le hacía destacar entre la "horda" de "artistas" que publicaron en *Madrid*.

En este tiempo ha mejorado su forma técnica, consiguiendo una obra expresiva, utilizando una reducida gama de colores y casi únicas figuras de mujeres, animales y parejas; siempre cuerpos humanos haciendo, u observando, alguna acción que transmite a un pasado, a instantes de una historia.

Ante la pobreza de guionistas españoles de calidad, acudir a un buen dibujante (expresado a través de su formato preferido) resulta gratificante.

La exposición, en definitiva, no aburre, lo que hoy día ya es mucho: es el producto de una artista salida del mundo del cómic que triunfó, al menos a nivel de crítica, en este campo, como cartelista y ahora como artista más "seria". Prueba de ello son las ventas de esta exposición, que se prolongará una semana más, y que ha puesto a **Ana Juan** a trabajar para aportar nuevas obras a la exposición, que será itinerante, recalando en Barcelona, Castellón y Murcia. Y merecedora de una visita. **V.TORNASOL**

Educación, en el ya lejano 1968. La publicación *Mamotreto*, llevada por **Jesús Cuadrado**, ha reeditado recientemente aquel trabajo. Pero sabemos que **Martín** está manos a la faena. ¿Será posible? ¿Que llueva, que llueva!.

•Hablábamos hace algunos meses de los contratos que Marvel UK estaba ofreciendo a dibujantes españoles. En el Salón pudimos saber algunos datos nuevos: a los fichajes ya anunciados de **Rafa Fonteriz**, **Carlos Pacheco** y **Sal Larroca** (hi, Sal!), se suman los de **Oscar Giménez** y **Pasqual Ferry**, sin ir más lejos. Mr. **Neary** estuvo por el Salón entre cortés y despistado (y alucinando por aquello del **Rodriguez** en plan *Átor el Poderoso*: Por cierto, sr. **Neary**, eso en mi tierra es de despidido fulminante). En el próximo número os traemos una entrevista con **Carlos Pacheco** y las primeras páginas de su nueva etapa en UK.

•Va de exposiciones: **Gimeno** y **Puchades**, amiguetes y dibujantes, expusieron en Alaquàs del 1 al 15 de Mayo pasado (junto a un concurso de histo-

rietas que está destapando a sorprendentes novicios del pincel). A esta, cabe sumar la que ha llevado al inclito **Mariscal** a la galería Moriarty, de Madrid, hasta el pasado día 15 de Mayo: un recorrido por sus láminas al titanlux con un motivo que lo retrotrae a sus tiempos de historietista: los *Garriris*. En esta exposición, lo más destacado fue su *garriris a la carta*: un programa de diseño gráfico por ordenador permitía a los visitantes montar su propia visión garririana.

•¿Hablábamos de **Mariscal**? también su trabajo estuvo presente, junto con el de **Moebius-Giraud**, en el pasado festival Art Futura 93, donde se han dejado ver sus coquetos con el mundo de la animación por ordenador. En el caso de **Mariscal**, relacionado con el proyecto *Aquarius*, trabajo realizado ex-profeso para un parque de atracciones de Nagasaki. En el de **Moebius**, por presentarse un avance de su película *Starwatcher*, que, como suponemos estareis informados, es el primer proyecto de película realizada íntegramente por ordenador.

J.V.CHULLA

Conexión Godzilla-9

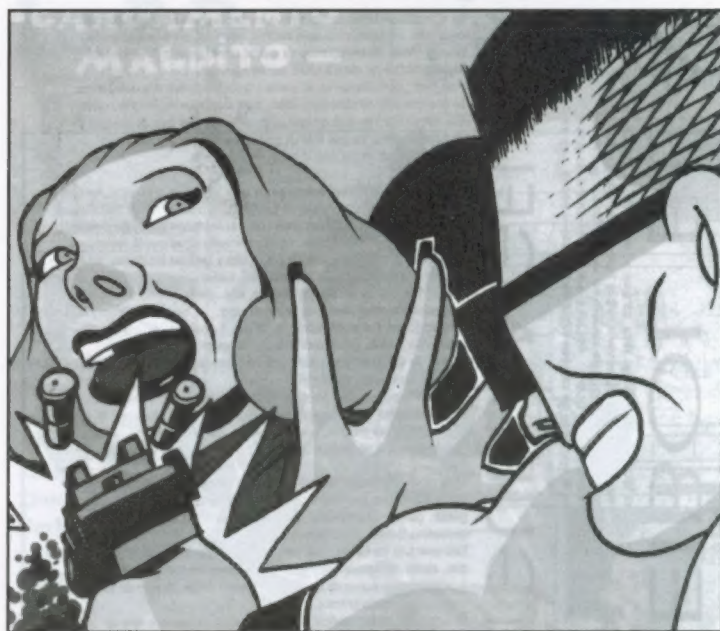
(uno) Y es que lo mejor del Salón sigue siendo reencontrarse con los amigos, comer juntos en bares inverosímiles, en restaurantes longitudinales (siempre en mesas para doce, para catorce), charlar de editores dementes, de precios por página, de traducciones viscosas, la envidia de otros mercados.

Independientemente de las aglomeraciones, los asuntos turbios, las carreras de obstáculos, las exposiciones sin sentido, los precios a lo mejor no del todo justos (ja...).

(dos) Y sin embargo, ¿por qué **Font**, por qué **Torres**? O mejor, ¿por qué no **Karpa**, **Sanchis Fuentesman**, qué sé yo? ¿Y dónde está el espléndido álbum de **Calatayud**, ignorado incluso en las nominaciones? Que *El Octavo Día* no es de lo mejor de **Daniel Torres**, desengañémonos, y si había un **De Felipe** magnífico, un maravilloso **Tha**. (Menos mal que, por lo menos, *Las Mujeres Perdidas*: el año que viene, expo de **Jaime**.)

(tres) Y Japón, claro, la invasión manga, La Amenaza Amarilla. Resultaba casi gracioso pasearse por la zona de prensa y comprobar que los únicos stands ocupados permanentemente, los únicos que trabajaban todo el tiempo, eran precisamente los nipones. Y resultaba casi grotesco ver las interminables colas de jóvenes dispuestos a vender su talento al gigantesco mercado japonés. Grotesco, tal vez, pero sintomático de la pobre salud de una Historieta española que necesita un revulsivo urgentemente, algo que dinamite mausoleos, que abra nuevos horizontes.

(cuatro) Y puede que ese revulsivo esté en la iniciativa de **Juan Carlos Gómez** y su Camaleón suicida, o al menos un primer paso, un indicio: una posibilidad de independencia, un foro donde trabajar con libertad, un vehículo para dar salida a tantos trabajos que de otra manera difícilmente podrían ver la luz en nues-



tro paupérrimo y mezquino mercado.

Desgraciadamente, si el proyecto *Gorka* parece que va cubriendo gastos con soltura, está por ver qué ocurrirá cuando trabajos menos convencionales se vendan quizá menos de lo que todos quisiéramos (y pienso en el magnífico *Ambigü* del gran **Sequeiros**, en las *Impresiones de la Isla* del hiperactivo **Portela** y el camaleónico **Iglesias**). Es posible que **Juan Carlos** se

haya precipitado. Quizá tendría que haber esperado a tener un producto verdaderamente comercial, algo que arrasase en ventas y le permitiera cubrirse las espaldas, editar a fondo perdido sin verse abocado a la quiebra total. Quizá. De cualquier forma, ahí está su labor: un primer paso, ya digo, un indicio del camino a seguir. Me parece.

Un saludo.

FRANCISCO NARANJO

SALÒ 93; ASI LO VIVIERON...

•Jose Fraile



LEE EMM

IMPRESIONES DE LA ISLA



ya están aquí

Llegan de Galicia, con el empuje de un huracán, dispuestos a comerse de un sólo bocado el (por lo demás raquítico) mundillo de la Historieta española. Carlos Portela (guionista) y Fernando Iglesias (dibujante), componen actualmente una de las más raras e interesantes uniones creativas surgidas por aquí en estos últimos años; un dúo inseparable e hipercompenetrado llamado a conseguir grandes cosas a poco que el sector menos miope del mercado responda favorablemente a sus apetitosas y poco complacientes propuestas.

or lo pronto, entre una ciclópea marejada de proyectos a cual más prometedor, presentan como ariete *Impresiones de la Isla*, un sofisticado, jocosos e insólito folletín surrealista (sic), de extensión indeterminada y aparición trimestral, lanzado de forma cuidadosa por la modélica Camaleón Ediciones. No los pierdan de vista.

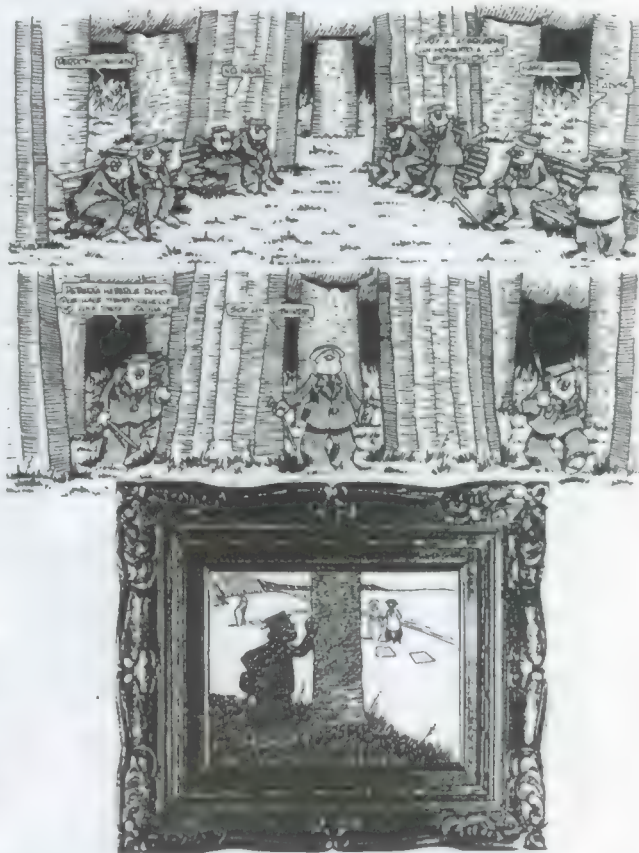
La breve pero jugosa trayectoria viñera del tándem Portela-Iglesias, hasta llegar a este recién aparecido *Impresiones de la Isla*, se ha caracterizado, desde un principio, por un continuo afán de experimentación con las inmensas (y apenas intuitivas) posibilidades tanto estéticas como narrativas del medio. Una historieta típica del esforzado dúo gallego se caracterizará siempre por una serie de elementos por desgracia no demasiado habituales en el desalentador panorama actual. Entre ellos destacan: Un aprovechamiento a veces ciertamente espectacular de la página (o bien doble página) como unidad expresiva, unos diálogos cargados de dobles sentidos, retruécanos y chistes internos (a menudo muy exigentes con el lector), unos referentes visuales en las Antípodas (tanto temporal como cualitativamente) de la mayoría de los autores que ahora mismo pululan por la escena internacional, etc.

El primer fruto de la colaboración entre Iglesias y Portela (a la sazón uno de los críticos más activos y preparados de la penúltima generación) sería publicado hace ya un par de años en la fenecida revista Zona 84. Se trataba de *El Vuelo de la Cometa*, historia autoconclusiva de seis páginas en blanco y negro, basada en un relato de Ray Bradbury, donde la pareja apunta ya unas inquietudes muy particulares sobre todo en los referentes al montaje y al ritmo de lectura. Gráficamente Iglesias presenta un estilo aún virgen de

las enriquecedoras influencias que, poco después, le harán explotar como dibujante, si bien demuestra ya un más que notable ojo para la puesta en escena más "accesible" y (por decirlo de algún modo) clásica.

Por aquellas fechas darán también comienzo a uno de sus proyectos más delirantes: *Memak*, serie en blanco y negro que, de forma aperiódica, irá apareciendo en el seno de la publicación gallega *Frente Comixario*. Planteada como un prolongado chiste metalenguístico alrededor de la propia Historia del Cómic, *Memak* se beneficiará no sólo del esquinado sentido del humor de su guionista sino de la pasmosa capacidad de fagocitación plástica del dibujante, quien en cada capítulo asumirá certeramente las maneras y los tics propios de un determinado autor de sobra conocido por el aficionado. En estos momentos se han publicado un par de entregas de dicha serie, apoyadas en los celeberrimos estilos de Moebius y Alex Raymond, y para un futuro próximo los autores nos reservan muchas más bromas envenenadas a costa de firmas tan heterogéneas como Hugo Pratt, Hergé o Herriman.

En 1991, Felipe Hernández Cava se fijará en ellos para formar parte de



la exposición organizada por el Instituto de la Juventud *Nuevas Viñetas*, dedicada a recoger (en la medida de lo posible) nuevos valores cuyas inclinaciones creativas les apartan de las plataformas de publicación más convencionales. Para dicha exposición realizarán cuatro espléndidas páginas a todo color, las cuales destacarían sin duda entre lo más interesante de aquella muestra. Aprovechando el gran formato del catálogo dedicado a reproducir los trabajos expuestos, el dúo gallego pergeñará una historieta especialmente diseñada para permitirles desplegar algunas de sus más caras fijaciones escénicas, siempre en pos de una narrativa visual no exclusivamente cinematográfica. En este punto conviene hacer hincapié en la vieja obsesión por parte de **Portela** (no sólo guionista en el sentido habitual, a la americana, sino también responsable de la planificación de las páginas) por hallar determinadas soluciones expresivas verdaderamente propias de la Historieta, y a ser posible sin ninguna deuda clara con otros medios artísticos (pintura, literatura y, sobre todo, cine,

cuya gramática ha sido adoptada quizá demasiado servilmente por la mayoría de los historietistas a lo largo de muchos años). En sus momentos más brillantes e inspirados, los tebeos realizados por **Portela-Iglesias** demuestran de forma diáfana a cualquier escéptico que existen una serie de efectos que, si no fuera por medio de la narración en imágenes estáticas, resultarían totalmente imposibles de obtener por otras vías expresivas. La

manipulación (en ocasiones rebuscadísima) del punto de vista adquiere, en este sentido, un tangible protagonismo en cada una de sus historias, siempre en busca de la solución más chocante (y, ojo, también adecuada), menos familiar para el lector por muy avezado que éste sea.

Así la historieta publicada en el catálogo de la mencionada exposición, titulada *Siemprilunio*, resulta tan emblemática como esclarecedora respecto a la línea de trabajo abierta desde aquel momento por la pareja. Situada en un amable universo de fantasía con leves toques carrollianos (en cuyo escenario ya tienen esbozada alguna otra historia más), *Siemprilunio* apoya gran parte de su atractivo en la ingeniosa perversión formal a que los autores someten ciertos estigmas narrativos heredados del lenguaje fílmico. Por otra



ENTREVISTA CARLOS PORTELA FERNANDO IGLESIAS

EMM: A ver, empecemos con un pequeño tópico: ¿Cómo se os ocurrió esto de *Impresiones de la Isla*?

FI: Fue un viaje con unos amigos a la isla de Cortegada, cerca de Villagarcía, y **Carlos** no tenía bañador porque no se ha comprado uno en años...

CP: Cogí un bastón y me puse a jugar a que era el **Gene Kelly** de la isla, y como estábamos muy interesados por el libro *Impresiones de Africa*, de **Raymon Rousell**...

FI: Más que por el libro, por el método de composición de este señor: un auténtico surrealista que tenía flipados a **Duchamp**, **Breton** y compañía; y cuyas obras sólo se llegaban a estrenar porque las sufragaba el propio autor, que era todo un rentista.

CP: Era un tipo curioso. Decía que sus obras solían crear cierta división de opiniones en el público, o sea, que unos 400 pegaban a 20, pero que él era muy feliz con sus 20 seguidores. Más tarde, le dio por comprarse una inmensa caravana (la más grande de su tiempo) para ir a ver a quien quisiera: el Papa, **Lenin**...

FI: El caso es que seguimos con la broma del **Gene Kelly** de la isla, y empezamos a plantearnos desarrollar una historia de ese corte, dibujada en plan **Herriman**, aunque nunca se nos ocurrió llegar a publicarla. Hasta que

apareció **Juan Carlos Gómez** (Camaleón Ediciones) y nos ofreció esa posibilidad, suponemos que con la boca chica, y nosotros le tomamos la palabra.

EMM: ¿No se os había ocurrido antes presentar la serie a otros editores?

CP: La verdad es que no. Ni siquiera nos habíamos planteado seriamente el hacerla porque no veíamos nada claro que nadie nos la fuese a publicar. Además, **Juan Carlos** nos ofreció todo tipo de garantías sobre la edición, el formato...

EMM: Entonces, ¿se puede decir que no teníais fe en los otros editores?

CP: No tiene nada que ver. No es que desconfiemos o despreciemos al resto, sólo que nos parecía demasiado improbable que nos la sacasen tal y como está concebida, en capítulos de un número variable de páginas, formato más grande de lo habitual, con sus portadillas, su correo, un par de páginas de bocetos, etc... Sencillamente es algo demasiado distinto a lo que publican habitualmente.

De no haber sido por eso, no habría habido ningún problema. Quizá la suerte que tenemos es que lo que hacemos habitualmente tiene la posibilidad de salir tanto en una revista de vanguardia como en una más comercial. En ambas quedamos como un poco raros, pero si tú observas, por ejemplo, en el *Injuve*, lo que presenta gente más profesional, en el buen sentido de la palabra, como **Max**, ves que lo que pretenden es, sencillamente, desmarcarse todo lo posible de lo que hacen habitualmente.

EMM: Sin embargo, sí habéis hecho cosas muy raras, como aquello tuyo del reloj, con dibujo de **Victor Rivas**...

CP: Pues sí, tienes razón, pero tampoco es un experimento. Lo



Impresiones de la Isla narra básicamente la llegada (espectacular llegada, por cierto) del botánico Hipólitos Hiccus a una misteriosa isla habitada por multitud de excéntricos personajillos. Dado lo remoto de su situación y la ausencia de embarcaciones, el extranjero se verá abligado a permanecer allí hasta que la isla (que marca su propio rumbo en el océano) se acerque a algún lugar civilizado. Hipólitos pronto entrará en contacto con varios de los insólitos habitantes de la isla, como por ejemplo: Art McLuhan, también conocido como Chufas, cotizado pintor de arena; Don Damocles Espada, marqués de Petapouco, siempre colgado y versificando; Hilaria, lánguida cantante de boleros con estampa Segarriana; los Palíndromos, gemelos palindrómicos; y algunos seres más de aspecto chocante y comportamiento a cual más estrafalario. Formalmente, la obra llama de entrada la atención por su absoluta ausencia de viñetas (algo ya insinuado en anteriores trabajos suyos), lo cual, unido a la multitud de acciones representadas y a lo exhuberante de la escenografía (aspecto éste, en cambio bastante alejado de la magistral economía de espacios propia del mejor Herriman), confiere a las pirotécnicas planchas un abigarrado aspecto de magma narrativo, de elaboradísimo y algo lunático tapiz expositivo. En definitiva, una obra a contracorriente cuya calidad jamás hubiera podido ser degustada por el lector menos amorcillado de no ser por el riesgo asumido por un editor (**Juan Carlos Gómez**) con ganas de publicar un material distinto (atentos al imprescindible *Ambigú* de **Sequeiros**). Y para el cual los tebeos no son salchichas; un tebeo valiosísimo para conocer por donde puede evolucionar una posible Nueva Historieta Española, cuyos referentes se remontan paradójicamente hasta aquellas monumentales obras de principios de siglo, esas cuyas abrumadoras virtudes la mayoría desconocen, no aprecian o siente pereza (o miedo) por recuperar. Lo dicho, no se lo pierdan.

ANTONIO TRASHORRAS



y multitud de tramas secundarias.

EMM: ¿Como Beto Hernandez y su Palomar: una trama principal, *Río veneno*, *Sopa de Gran Pena* o la que sea, mezclada con muchas historias cortas totalmente separadas, sin más conexión que algún personaje común?

FI: No. Algo de eso hay en algún momento, sí, pero las historias de **Beto** son más o menos independientes, con su título y todo y montones de flashbacks, y las nuestras no tienen nada de eso.

EMM: ¿Y los personajes?

FI: Jugamos con una isla flotante a la que van llegando naufragos que intentan conservar la situación que tenían antes: su estatus, su profesión, etc...

CP: Con el tiempo iremos metiendo todo lo que se nos ocurra. Aparecerán *funny animals* (animales inteligentes y parlantes), personajes mitológicos o de

otros libros como Jonocho, un tipo que sale de una ballena, cruce de Pinocho y Jonás. Hay de todo, como quien dice, siempre dentro de un ambiente años 20 más o menos idealizados, aunque el tono lo irán dando los personajes que aparezcan.

EMM: Dicen las malas lenguas que cuando el señor Portela trabaja con alguien, alguien trabaja para el señor Portela...

FI: Esto ya me lo han preguntado otras veces, y no. Sencillamente, los que trabajamos con **Carlos** admitimos que el que mejor escribe los textos y el que mejor estructura la página es él, pero eso no quiere decir que nadie más meta mano, igual que a veces él hace comentarios sobre el dibujo.

CP: De hecho, hay un montón de cosas en *Impresiones de la Isla* que son idea de **Fernando**, como por ejemplo el personaje de Damocles Espada o el diálogo de los Hermanos Palíndromo sobre la patata frita.

Da igual que en una determinada historia **Fernando** ocupe unas funciones y en otras las ocupe yo, lo que importa es que al final el resultado nos guste y que lo pasemos bien haciéndolo, y la verdad es que lo pasamos muy bien.

EMM: Bueno, parece que, una vez más, no puede uno creer nada de lo que dicen... ¿queréis añadir algo más antes de terminar?

FI: Sólo un par de cosas: protestar porque están intentando urbanizar Cortegada, y desear que no superemos el récord de *Raya* de **Micharmut**, que dicen que ha sido el tebeo español que menos copias ha vendido. A ver si llegamos a suficiente público...

CP: ...al público de mente abierta que aún hoy es capaz de disfrutar con una película de **Méliès**.

Entrevista: Agustín Oliver

Obras publicadas

por Portela e Iglesias:

• *El Vuelo de la Cometa*.

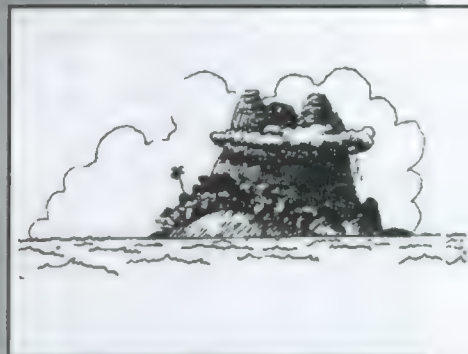
Zona 84 nº 86.

• *Siemprilunio*. Nuevas Viñetas 1991.

• *Shatouni el Magnífico*.

Injuve nº 17.

• *Nemak*. Frente Comixario nº 4 y 6.



Una de las más interesantes novedades del último Salón Internacional del Cómic de Barcelona fue la presentación en álbum por parte de Glenat España de la saga *El Sueño del Tiburón*, que coincide con el comienzo de la publicación en los USA de la última obra de este autor, *Propeller Man*.



MATTHIAS SCHULTHEISS

Matthias Schultheiss no es un desconocido para el lector español. Las obras de este alemán afincado en Hamburgo comenzaron a publicarse hace casi diez años en las páginas de *Comix Internacional*, donde debutó con una serie de historias cortas, de temática normalmente hiperviolenta o con un alto contenido sexual. Estas historias englobadas en el título genérico de *Guerras Frías* dieron paso a la publicación de su primera historia larga, *El teorema de Bell*, estructurada en dos partes y en las que ya destacaban las constantes de la obra de este autor, tanto gráfica como narrativamente. Pero su obra más interesante hasta el momento vería poco después la luz en las páginas de la renovada *Totem el Comix*. Esta nueva historia se desarrolla como una trilogía bajo el título de *El sueño del Tiburón* y supone sin duda la mejor obra de este autor hasta la fecha.

El Sueño del Tiburón

Esta saga se puede enmarcar como un combinado clásico de aventuras: Africa, contrabando, brujería, corrupción, conforman una serie de ingredientes que son habituales en los autores del género (este tipo de combinaciones las encontramos con rapidez en las primeras historias de Corto Maltés, por ejemplo). Sin embargo, **Schultheiss** los utiliza a su manera, dándoles una lectura muy personal, en la que ciertos componentes son exagerados. Así, los componentes sexuales y violentos son en ciertos momentos verdaderos protagonistas de la narración, recreándose su autor en ellos.

La presentación de personajes se realiza lentamente, introduciendo primero los secundarios y diversas situaciones que sitúan la acción tanto temporal como geográficamente. Pero es en la introducción del protagonista donde **Schultheiss** da sus primeros toques personales. Como ya hizo en *El Teorema de Bell*, los personajes principales de las historias son "seres de moral despreciable", muy alejados del concepto tradicional de héroe e incluso del de "antihéroe" que, habitualmente, es un personaje de moral dudosa pero en el fondo de bondadoso corazón. Los protagonistas de **Schultheiss** son hijos de puta en la completa acepción del término, pero terriblemente interesantes, gracias a la paulatina definición del personaje, al que va dando pinceladas de personalidad que no terminan de completar el puzzle de su carácter. Así, en *El Sueño del Tiburón* tenemos un protagonista, Lambert, del que apenas sabemos nada, y los pocos datos que se proporcionan lo convierten en un ser especialmente extraño: tan sólo su vinculación al mar (un elemento clásico de cualquier género de aventuras que se precie de tal) y su conocimiento de brujería vudú, amen de su carácter cruel y violento (algo esperable de **Schultheiss**).

La narración se desarrolla con un excelente ritmo, entroncando perfectamente las diferentes historias paralelas principales, y no dejando de lado las pequeñas incidencias que **Schultheiss** introduce en cada viñeta. Esta es una característica fundamental de este autor: una concepción de la viñeta clásica en la composición, pero integrando pequeñas narraciones en segundo plano. Cuando observamos ciertas viñetas podemos encontrar, aparte de la narración que seguimos, escenas en segundo plano en las que se desarrollan historias.

Gráficamente, **Schultheiss** destaca por su muy personal estilo de dibujo, caracterizado fundamentalmente por su espectacular uso del color,

muy de acorde con la naturaleza violenta de las historias que narra. La violencia de la narración es acompañada por arriesgados contrastes cromáticos, con colores muy vivos en los fondos que destacan sobre los tonos cenicientos utilizados para los seres humanos.

Esta particular concepción del color es acompañada por un gran dominio de la figura humana y la meticulosidad en la documentación; basta un vistazo a cualquiera de sus viñetas para encontrar multitud de referencias perfectamente documentadas. Cuando **Schultheiss** dibuja una pistola o un aparato se puede evidenciar que es así en la realidad, y que detrás de cada dibujo ha existido una exhaustiva labor de búsqueda de documentación gráfica.

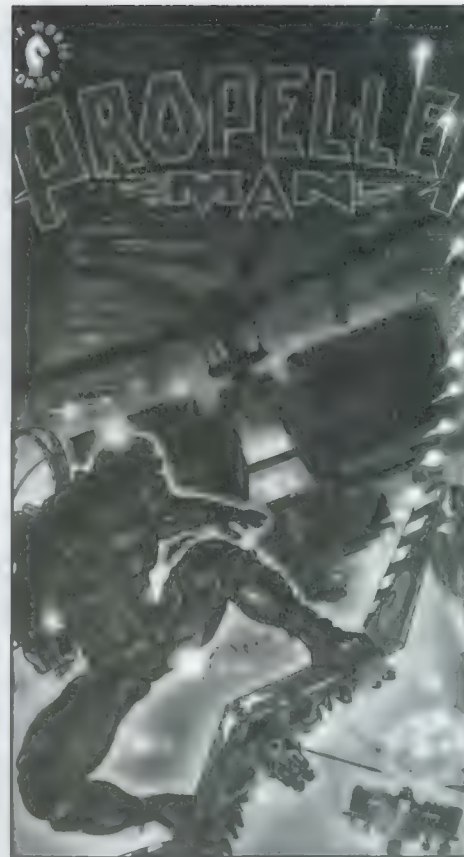
Con la trilogía del *Sueño del Tiburón* (basada por cierto en una novela propia, *El hormiguero*



de Lagos), **Schultheiss** termina su periplo por el género de aventuras, entrando en el género urbano-erótico con obras como *Turno de Noche* o *Dirty Talking*, ambas publicadas en *El Vibora*. La primera es todo un homenaje a su ciudad de adopción, Hamburgo, y la segunda se puede leer como un experimento de provocación controlada, interesante por la peculiar estructura de la narración con textos y diálogos fuera de viñeta, pero bastante decepcionante en lo que a temática se refiere (una orgía de 40 páginas no da para mucho más, pese al intento de transcendencia final).

Dark Horse y propeller Man

Y llegamos a nuestros días, con lo que puede ser el experimento más arriesgado de este autor: una miniserie de superhéroes. Desde luego, **Schultheiss** es gráficamente un excelente dibujante para esta temática. Su peculiar estilo y espectacularidad gráfica lo hacen candidato perfecto, pero era difícil imaginar su estilo narrativo con un personaje superheróico. La respuesta la tenemos en la actual publicación por



parte de la siempre interesante Dark Horse de la miniserie *Propeller Man*.

Propeller Man goza de todas las características que hemos mencionado antes, solo que levemente edulcoradas. **Schultheiss** crea un mundo particular, muy en la línea de los creados por el cine por **Ridley Scott** o las alucinaciones particulares de **Jodorowsky**, en el que engloba una trama sobre investigación en alta tecnología militar para introducir un extraño personaje, una especie de skater aéreo en busca de su identidad perdida. Semejante batiburrillo coloca la situación en el punto donde **Schultheiss** se maneja con soltura: el desarrollo de diversas historias paralelas lentamente confluyentes, en el que se van aportando datos poco a poco (tal y como realiza en *El Sueño del Tiburón*).

Propeller Man queda así como una especial excepción dentro del panorama superheróico. Por un lado tenemos un personaje definido clásicamente: superpoderes, defensa del bien, etc, etc, pero enfocado desde una concepción claramente diferente incluso a los estándares británicos tan en boga hoy en día, desarrollando una historia de aventuras pero con un protagonista superhéroe.

La edición de esta miniserie y otras como *Blue Lily* o *The Mask*, conforman una oferta por parte de Dark Horse que se desmarca de los últimos noticias sobre la línea *Greatest Comics*, que se define como un universo de superhéroes a la manera Marvel, mientras que las series citadas suponen un paso adelante en la utilización de superhéroes, buscando nuevas fórmulas como en su momento pudieron hacer **Frank Miller** con su *Dark Knight* o **Moore** con *Watchmen*. Sin llegar a la talla de estos autores, **Schultheiss** o **Mackie** nos demuestran que es posible entrar en el género de superhéroes y aportar cosas nuevas sin necesidad de apuntarse a modas o repetir esquemas.

ALVARO PONS

Comicgrafía de Schultheiss

- *Guerras frías*. Comix Internacional 58, 65, 66 y 17.
 - *El Teorema de Bell*. Comix Internacional 59 al 63.
 - *El Teorema de Bell II*. Totem el Comix 13 al 18.
 - *El Sueño del Tiburón*. Album: Glenat España: *Ilustrar*. Totem el Comix 5 al 10.
 - *El Sueño del Tiburón II*. TOTEM el Comix 25 al 30.
 - *El Sueño del Tiburón III*. TOTEM el Comix 31 al 41.
 - *Notas de un viaje a la luna*. Historias Completas El Vibora n.º 1.
 - *Orbitador lunar*. Historias Completas El Vibora n.º 7.
 - *Turno de Noche*. Revista El Vibora y album de la colección X.
 - *Dirty Talking*. Ilustrar El Vibora y album de la colección X.
- (Comicgrafía tomada de VOZ en OFF n.º 1 gracias al amigo F. Vazquez, autor de ella)

11 SALÓ DEL CÒMIC DE BARCELONA



Ya avanzaba Joan Navarro algunos meses atrás que el Salón de Barcelona ejercía de poderoso contraste con la situación real de la industria de la Historieta en nuestro país. Lo cierto es que esta afirmación no deja de verse corroborada año tras año, al observar el aumento de visitantes que el certamen acusa progresivamente. Este año, Japón ejerció de motor para un Salón que, si tuviese que servir como espejo de la expectación que despierta la historieta en los quioscos, daría sobrados motivos para la esperanza. Lo cierto es que su papel no es el de espejo, sino el de espejismo. El Borne, por última vez, recibió largas colas de visitantes.

el caso es que ahora, que el espacio físico estaba empezando a ser aprovechado racionalmente (un área internacional sensiblemente mejorada, una sala de prensa debidamente equipada...), el Borne pasa a ser uso de la universidad Pompeu i Fabra hasta el año 2065, y **Joan Navarro** se despidió de sus labores como director del Salón demostrando haber sido un digno gestor del mismo. Las incógnitas que se abren de cara al futuro no son pequeñas, y despiertan preocupación: es difícil localizar un espacio de 10.000 metros cuadrados en Barcelona que no sea la Feria de Muestras, un lugar al que no se desea regresar por muy variados motivos.

El Salón, así pues, vivió sus cuatro días de bonanza. Bonanza que se vio reflejada en un exhaustivo seguimiento por parte de los medios de

comunicación (televisión, radio y prensa), y en un público asistente que, cada año más, concibe el Salón como un espectáculo ferial y no como un punto de encuentro de los aficionados a la historieta.

Invitados

Desde el Japón llegaron los esperados **Otomo, Tanaka** y compañía, permanentemente escoltados por sus editores, supervisados y controlados hasta el hastío. Resultaba hilarante acudir a sus ruedas de prensa para escuchar declaraciones que nadie creía ("*¿qué control ejercen los editores sobre la labor del dibujante?*", preguntó un inocente espectador; "*ninguna en absoluto*", contestó un editor nipón mientras los dibujantes enmudecían delatoramente). **Otomo** estuvo algo esquivo los primeros días, al parecer por in-

disposición, pero finalmente nos regaló con perlas al estilo de "*yo no utilicé ayudantes en la realización de Akira. Lo hice solo*". Eso sí: fueron puntuales, ocuparon sus stands en la zona internacional y se personaron modélicamente en cuantos eventos se les requirió. Mucho más de lo que se puede decir de otros asistentes internacionales, que circularon entre despistados y descortesos al margen de la corriente general del Salón. Y qué decir de los ausentes.

Alan Davis, Paul Neary, Doug Braithwaite y **Marvel UK** también estuvieron por allí, dedicando sus obras unos y tomando contacto con dibujantes nacionales otros. Su participación fue discreta, si exceptuamos altercados y chiquilladas. **Mr. Neary** es un caballero absolutamente cortés y correcto: no confundáis su labor con la de sus representantes.

Y, sí: estuvieron **Shelton y Pratt**. Como casi siempre.

La lista de autores nacionales se disparó hasta lo indecible: **Max, Pere Joan, Miralles, Beltrán, Torres, Calpurnio, Fonteriz, Font, De Felipe, Alfons López...** no todos ellos eran invitados oficiales del Salón, pero su presencia siempre es una de las partes más agradables del certamen, y merece reseñarse.

Exposiciones

La pequeña tragedia de cada año: las deficiencias presupuestarias siempre se han visto reflejadas de modo directamente proporcional en las exposiciones que cada año se dedican a los ganadores del año anterior. Especialmente vergonzosa este año era la dedicada al 35º aniversario de Mortadelo y Filemón: un montaje tercermundista, realmente ridículo, que intentaba suplir con imaginación (¿?) la escasez del pre-



supuesto destinado a ella. Para taparse los ojos y pasar de largo. Otras, como la de **Raf**, se salvaban única y exclusivamente por la oportunidad de contemplar los dibujos originales de ese gran dibujante.

Hubo, eso sí, cierta opinión unánime entre la gente de **EMM**, respecto a las mejores exposiciones: la de **M.A. Martín**, concebida y desarrollada por el autor, y que conjugaba su controvertida visión de los límites del placer humano con un montaje modesto pero contundente y muy apropiado; y la de **Miguel Gallardo**: pobremente montada, pero con un espléndido recorrido por su capacidad plástica, plagado de bocetos y apuntes (por cierto: atentos al catálogo que **Gallardo**, con ayuda económica del Salón, ha editado a tal efecto. Es obligatorio).

La exposición dedicada a los dibujantes japone-

LOS PREMIOS DEL SALÓN 93

Gran premio del Salón: ALFONSO FONT

Después de una dilatada carrera como dibujante de cómics, **A. Font** recibe el gran premio del jurado del Salón. No es de extrañar que un dibujante, uno de los pocos que ha sobrevivido al cambio de las modas estéticas y al cambio generacional, reciba el merecido premio a toda una labor de años en la profesión. **Font** es conocido y apreciado no solo en España, sino en el resto de Europa, y especialmente en Francia, país para el que ha trabajado y que más ha marcado su estilo personal. Su labor historietística más importante la ha realizado en torno a series de distintos personajes. Si bien ninguna ha acabado de cuajar, muchas son las ocasiones en las que **Alfonso** ha dejado su huella profesional como buen conocedor del oficio. Ejemplo claro lo poderíamos encontrar en *El Prisionero de las Estrellas*, *Clarke & Kubrick* o *Jon Rohner*. Marino



Mejor obra del año: EL OCTAVO DÍA, de DANIEL TORRES

Daniel Torres vuelve a la carga. Después de una larga temporada dedicado al campo de la ilustración, regresa al cómic con este álbum recopilatorio y vence y convence. La apuesta de **Torres** de dejar la serie que le encumbra, *Rocco Vargas*, y dedicarse a realizar historias cortas de género le permite desarrollar una labor más de recreación personal. **Torres** viaja de un género a otro, cambia de personajes, incluso de estilo. Es un juego que ha aprendido bien y nos lo da con cucharilla. Las recetas que nos propone unas veces son más sabrosas que otras, pero siempre son exquisitas y además el placer consiste en degustarlas. Como último apunte hay que hacer constar que la escasez de obras autóctonas es alarmante. Estamos tocando fondo en cuanto a producción se refiere. Estamos a las puertas de un cambio de mercado que espero se pro-

duzca pronto o acabaremos sin autores españoles en nuestro medio.

Autor revelación: CALPURNIO PISON

Se le veía venir a este zaragozano afincado en Valencia. La frescura con la que su carismático personaje *Jim Cutlas* ha impregnado la historieta durante los últimos años, junto a la popularidad que el personaje ha alcanzado han dado como resultado este premio. Y atención que las correrías de este simpático jinete no han hecho más que empezar. Junto al álbum *El bueno de Cutlas*, **Calpurnio Pison** (**Eduardo Pelegrin**) prepara una serie de dibujos animados, cuyo episodio piloto promete seguir la filosofía del personaje de cómic.

Mejor obra extranjera: LAS MUJERES PERDIDAS, de JAIME HERNANDEZ

Para desgracia nuestra, la mayor parte de la obra de **Jaime Hernandez** está inédita en nuestro país. Con este álbum, *Las mujeres perdidas*, **Jaime** deja bien claro en qué consiste eso de hacer buenas historietas, y el premio da pie, supongo, a que se siga publicando la obra de este genial narrador. Seguramente los hermanos **Hernandez** sean los dibujantes que mejores ideas han aportado ultimamente al desnutrido campo de los cómics. Sin hacer alardes de ultraviolencia, ni exhibicionismo tecnológico han conseguido interesar al lector, adentrándose sobre todo en la psicología de los personajes y sobre todo en sus relaciones personales.

Este álbum, junto con el resto de la obra de **Jaime Hernandez** es 100% recomendable, valioso, útil y premiable.

Mejor fanzine: EMM

Una aclaración para los que todavía no se han dado cuenta, y para aclarar conceptos y maneras de hablar: hace un tiempo, un año exactamente, *El Maquinista* se dividió en dos revistas independientes. Por un lado está *El Maquinista*, dedicado única y exclusivamente a la publicación de cómics, y por otro lado está el *EMM*, dedicado a la información y crítica mensual sobre cómics. Osea, prensa sobre el mercado de tebeos. Bien.

Este año, la revista *EMM* se ha llevado el premio al mejor fanzine, y esto significa que de una manera muy directa, hay mucha gente que ve la revista con buenos ojos, que le da validez, que le interesa, que le informa, que cumple en definitiva.

Y si hemos conseguido todo esto, ¿qué más queremos?

J.C. MORA

No queremos olvidarnos de reseñar los premios, a título postumo, concedidos a **Manuel López Blanco** y a **Chiqui de La Fuente**, fallecidos recientemente, así como la mención especial obtenida por el diario *El Observador*, por su labor de difusión del mundo de la historieta; sus más directos artífices, **Jaume Vidal** y **Carles Santamaria**, tienen aún cosas que decir en esto de los tebeos.

ses era más efectista que otra cosa, y nos reafirmaba en la idea de que poco vamos a poder extraer de esa cultura historietística, plagada de defectos inherentes a la producción en masa (los que se escandalizaban del proceso de trabajo que se utilizaba en los USA, deben abominar ahora del trabajo nipón. También es obligatorio). Volvimos a echar en falta páginas originales. Preferimos no hablar de la dedicada a **Ralph Kœnig**.



Apuntes al vuelo

Las mesas redondas moderadas por **Toni Guiral** tuvieron su parte de cal y su parte de arena: en este número reproducimos parte de la dedicada al sexismo en los cómics. Otras, como la dedicada a la crisis en la industria, fue insuficiente, timorata y poco atrevida. En preclaro: faltaron verdades y preguntas hirientes, y sobaron autoexculpaciones y lamentos. Qué decir del pase de cortos de animación japoneses: abarrotaron la sala de conferencias.

Referido a las revistas de información, se presentó el nuevo *Urich*, se presentó la nueva etapa de *Voz en Off*, y se rumoreó que *Glenat* puede estar preparando una revista de información (enlacen *Krazy* y *Nemo* con **Navarro** y **Reguera**: las pistas están dadas). ¿Podemos estar presenciando una nueva revitalización de este género? Es conveniente esperar acontecimientos. Pero os aseguramos que nadie lo desea más que nosotros.

La verdad, es tristísimo observar cómo las editoriales llegan al Salón con el propósito fundamental y exclusivo de vender tebeos. Es una manera muy digna de intentar rentabilizar el alquiler de los stands, y los gastos derivados de esto, pero es lamentable observar como su papel, al margen de otros acontecimientos, se limita al de montar el quiosco, hacer caja y salir corriendo. Si la crisis es cierta, si existe y preocupa, las iniciativas comunes que se podrían desarrollar desde el Salón podrían ser múltiples, y el marco que *Ficòmic* proporciona a lo largo del año (como plataforma de reivindicación, de formulación de propuestas...) debería ser aprovechada aún en pequeños gestos. Aún hoy, *Ficòmic* es de quien lo trabaja. Y eso lo saben todos.

Acabando: el Salón se despide en su forma actual, con las características físicas con que se le reconocía y, con el cambio de director, tal vez también con sus peculiaridades. Nunca ha sido un Angulema en pequeño: si eso es lo que pretendió, erró de pleno. Es, simplemente, el mejor de los salones posibles.

Y eso no es mucho. ¿Alguien da más?

J.V. CHULIA

Abarrotada la sala y conducido por **Antoni Guiral**, el debate contó con la presencia de **Laura**, **Maricarmen Vila (Marika)**, **Alfons López**, **Onliyú**, **Jean Marie Lo Duca** y **Paco Parra**, autor del álbum recién presentado *Cambio Polvo por Brillo*. Lo cierto es que la concurrencia no siempre diferenció entre sexismo y sexo en los cómics, e incluso lo asoció directamente al machismo. Conclusión definitiva no hubo, claro, pero sí opiniones de todo género, a veces jugosas, a veces tópicos recurrentes, y, en cualquier caso, no tan unánimes como pudiera imaginarse. Incluso al contrario. Y además, **Onliyú** nos leyó un poema.

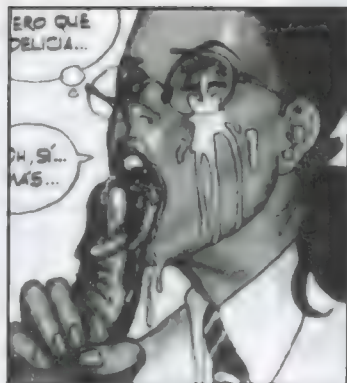
La cuestión inicial en la palestra fue la vigencia o no del clásico esquema de la mujer en el cómic como ser casi minusválido que sólo desempeña tareas sexuales.

Lo Duca aportó el toque de alta cultura que se le había designado y poco más. En realidad se extravió en consideraciones psicopatológicas sobre la diferencia entre pornografía y erotismo e incluso llegó a criticar a nuestro ínclito **Gómez de la Serna**.

Laura efectuó una larga declaración de principios que dejó muy clara su posición no moralista y de mujer artista interesada en las distintas facetas del erotismo. Como creadora de cómic erótico insistió también en diferenciarlo tajantemente de la pornografía: *"la sexualidad y el deseo existen en ambas pero el proceso es directo, simple y fácil en la pornografía e indirecto -que no asexuado- en el erotismo"*.

Poco más interesó tal dicotomía. Para **Marika** todo cabía en un saco similar y omnipresente: *"todo el panorama es lo mismo. Hay a quien le interesa y está muy bien. Lo que está muy mal es que no haya nada más, que el erotismo no sea una de las partes del cómic sino que el cómic sea erotismo"*. **Onliyú** fue el primero en centrarse un tanto en el tema planteado al reconocer (implícitamente) la abundancia de historias sexistas y darse por aludido en cuanto a su propia trayectoria pero recalando que *"no es lo mismo hacer historietas machistas que historias sobre machistas. Si la realidad es así. ¿hasta qué punto puedes ser simple testigo o introducir ahí una denuncia y un mensaje más o menos trascendente?. Si se plantean temas que tienen que ver con el sexismo más extremado es porque esto existe en la sociedad"*.

Paco Parra ni siquiera concedió a la situación ese valor de denuncia o espejo de la actualidad al afirmar que *"el mundo del cómic, más que ser testigo de la realidad, toma parte de dicha realidad, la que produce morbo, y la refleja"*. El ámbito del sexo, en cambio, apenas interesó a **Alfons López** y tampoco la discusión sobre pornografía o erotismo, ya que si el sexo había sido el tema central de algunos trabajos suyos, lo



Von Gotha.

Se trata de una mesa redonda

celebrada en el pasado Salón

del Cómic. Y el tema no es

nuevo, desde luego (¿cuántos

de los propuestos en las me-

sas del Salón lo son?), pero

nunca está de más revisarlo.



Laura.

Marika.



Alfons López.



Payá y Payá

era en una clave de comedia y poco importaba la belleza de los personajes o la excitación sexual, situando el problema fuera del ámbito que delimitaban los anteriores y despojándole así de cualquier intencionalidad ni siquiera testimonial o comercial: *"el quid de la cuestión está en el cómic corriente, no el pornográfico, el normal de cada día, aquel que no nos damos cuenta pero constantemente emite unos códigos (...)* La figura de la mujer prácticamente no existe, siempre queda relegada y como complemento".

¿Dónde buscar las causas?. En principio, está claro, como decía el mismo **Alfons**, que *"el cómic cotidiano está normalmente realizado por hombres"*, y, según apuntaba **Marika**, *"los autores difícilmente se pueden plantear hacer algún tipo de historia en un mercado en el que prácticamente no hay revistas españolas, y las que hay publican únicamente lo que se vende. Y como el público es masculino, pide y compra lo que quiere leer, solamente un tipo de cómic"*. Quizás una generalización un tanto rápida pero también el planteamiento de un círculo vicioso que implica ya no sólo cuestiones ideológicas sino puramente empresariales. A este respecto se manifestaba el comprensible enfado de **Laura** hacia los editores al acu-

sarlos de *"tratarnos como a tontos y querer darnos gato por liebre. Quieren poner en el mismo saco los intereses de la pasta gansa que da la pornografía mientras nos sueltan un discurso pseudointelectual para justificarlo como erotismo"*. Tampoco hay que desdeñar el apunte de un espectador señalando que *"el cómic también ha asumido el modelo televisivo"* y concluyendo, lógicamente, que *"el muermo generalizado se lo come todo"*.

Habida cuenta de la primera causa alegada, del encadenamiento sociológico-industrial sugerido, la pregunta expuesta por **Guiral** a la mesa parecía obvia: ¿por qué la mujer apenas se dedica al cómic, ni como autora ni como lectora?. A primera vista, es la solución que vendría a paliar la visión unidimensional y sexista desencadenante del aludido círculo vicioso, el mecanismo de inversión de la espiral degenerativa. Al fin y al cabo, la mujer se ha incorporado paulatinamente al mercado de trabajo con el paso de los años. ¿O no es todo tan fácil?.

No lo era para **Marika**, ya que *"lo que no ha cambiado es el medio"*, matizó para pasar a recordarnos la situación en los años 40 y 50, cuando multitud de autoras dibujaban los clásicos cuentos de hadas y romances y cómo, a mediados de los 70, una serie de profesionales intentaron cambiar el medio, cuidar la forma y el contenido... *"y durante un tiempo pareció que se podía hacer, pero luego vino el tema comercial: que si aquí pones un culo o unas tetas, que si un cómic erótico se va a vender mucho más..."*, sin olvidar algo tan evidente como lo que recordaba **Alfons López**: *"difícilmente la mujer cuando crece puede seguir identificándose con el papel que tenían las mujeres en aquellas historietas (...)* Eso produce que no surjan las necesarias autoras femeninas que normalizaran un poco esta situación".

El apartado puramente industrial tampoco aparecía excesivamente claro a pesar de lo antedicho, ya que, a decir de **Laura**, *"cada vez se vende menos. Hay un despiste general y bastante inercia porque se sabe que todo producto debe llevar una campaña y con ella puedes conseguir nuevos lectores. En este caso, nuevas lectoras"*. En la incompetencia de las editoriales coincide **Alfons López** al in-

dicar algo tan sagaz como evidente: "nos estamos perdiendo el 50% del mercado. Este tema de reflexión los editores ni se lo plantean".

Soluciones prácticas, pues, nadie tiene o no hay posibilidad de poner en marcha un engranaje tan claro para unos y otros pero en diferentes sentidos. Queda, claro, el particular sentido ético de cada uno de los presentes y sus individuales buenos propósitos a la hora de ejercer la profesión. Y ciertamente, sí, alguno de los asistentes se atrevió a exigir con candidez a los autores "una responsabilidad moral sobre lo que están haciendo, una sensibilidad en su profesión". Desde luego, Onliyú reconoció que "la gente que hace 10 ó 12 años intentamos hacer algo distinto (si lo conseguimos o no, no lo sé) nos hallamos con los mismos laureles o los laureles podridillos", y Paco Parra sentenció que "quien sale perjudicado aquí no es ya solo la mujer, que lo está (en el cómic y en la vida real) sino la persona". En el mismo punto incidía Marika cuando dijo "no reivindico un cómic para hombres y otro para mujeres, sino un cómic para personas".

Tampoco habría que dramatizar en extremo, con todo, si hacemos caso a la observación de Pedro Espinosa, quien, desde el público recordó una frase de otro contexto que hablaba de "sacar los fantasmas que tiene el pueblo para hacer un intermedio y criticar los fantasmas reales", añadiendo "no debemos asustarnos de los fantasmas, ya sean sexo, violencia, el fútbol o cualquier otra cosa". Y algo de eso podría haber cuando Onliyú descubrió que "en el fondo hay un cierto miedo a hablar de sexo" y acto seguido nos obsequió con un poema del chileno Nicanor Parra que se burlaba de una exagerada obsesión freudiana por el simbolismo fálico.

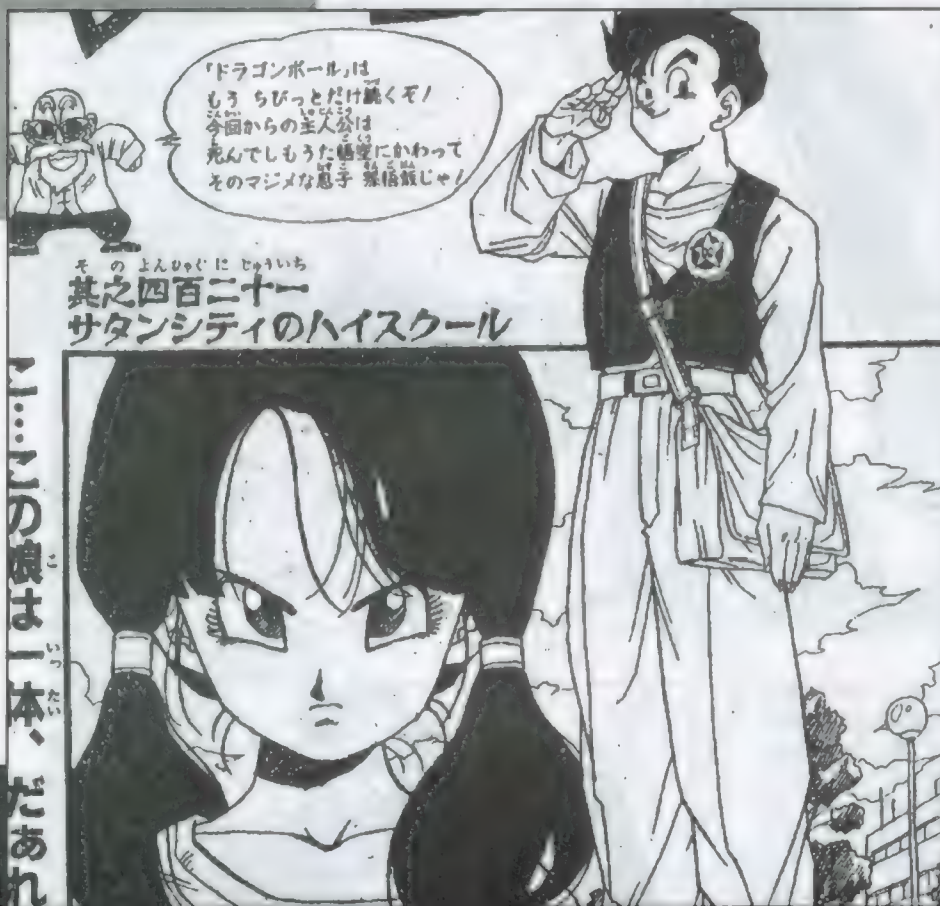
Otro espectador, en fin, recordó la función social y liberadora de las publicaciones que hace unos 12 años y a base de sexo explícito "escandalizaron a la sociedad de la época, asexualada, pacata y clínica", concluyendo que "no sé si hoy en día se venden o no; si no se venden será porque ya no sirven, porque han perdido su sentido liberador. Los creadores tendrán que contar-nos algo que nos interese". Y en eso sí que estamos todos de acuerdo.

YEXUS

Marcello y Grecchi.



EL IMPERIO SHUEISHA



Shueisha Inc. Casi 70 años de existencia corroboran el hecho de que, hoy por hoy, es la mayor editorial de revistas de todo Japón. Entre su total y masiva publicación, la cual abarca desde las versiones orientales de Playboy o Cosmopolitan a Las Obras Completas del arte de los Templos Antiguos Japoneses, podemos hallar una de las divisiones de cómics más complejas y comerciales de todo el mercado mundial. Una división que transforma en oro todo lo que toca.



El inabarcable mercado editorial del manga japonés lleva siendo controlado desde un claro principio por tres omnipotentes editoras niponas, las cuales controlan prácticamente un 70% de este mercado, tanto en la parte comercial como en lo que al número de obras y novedades anuales se refiere. Kodansha, Shogakukan y por último (aunque no por ello menos importante) Shueisha, conforman este triunvirato monopolizador y récord de ventas mundiales.

Pero quizá sea esta última, Shueisha, la editorial que más éxito haya alcanzado desde su creación en 1925, de cara al público lector de cómics, llegando a convertir obras primerizas en auténticos best-sellers de la talla de los ya tan mencionados *Dragon Ball*, *Saint Seiya* o *Dragonquest*.

Las revistas de Shueisha

Pero nada de esto sería posible sin la gran cantidad de revistas de manga que engrosan las filas de este imperio, y en especial de una de ellas, en cuyas ventas se refleja el potencial económico de Shueisha: *Weekly Shonen Jump*, el semanario japonés por excelencia y máximo representante del poderío de la casa. Con una circulación semanal de seis millones de ejemplares, los cuales no hacen más que verificar la supremacía nacional de Shueisha. Claro ejemplo de esto son las cifras del ya pasado año 91: 513 nuevos títulos publicados con un total de 83.229.000 copias. Sencillamente increíble. El semanario anteriormente mencionado, pese a ser el más conocido y quizá el de mayor difusión de esta editorial, tan sólo se limita a ser la publicación emblemática de Shueisha, acompañada actualmente de alrededor de una veintena de estos magazines que suelen ir desde la dificultosa periodicidad semanal (*Weekly Shonen jump*, *Weekly Young Jump*, *Virtual Jump*), pasando por la quincenal (*Super Jump*, *Bussines Jump*, *Margaret*), mensual (*Monthly Shonen jump*, *Ribbon*, *Monthly Margaret*) o incluso bimestral (*Deluxe Margaret*, *The Margaret*, *Ribbon Original*, *Cobalt*).

Destacaremos entre las publicaciones pioneras



de Shueisha allá por el año 1955 a la conocida *Ribbon*, selecta revista destinada a un público indudablemente juvenil y femenino (la cual poseería más tarde un segundo título rebautizado como *Ribbon Original*), a *Margaret*, con repetidos esquemas de público y contenido pero esta vez a partir de 1963, o al popular y ya mencionado *Shonen Jump*, en 1968, cinco años después que la anterior revista.

Pese a que Shueisha posea todo tipo de público y contenidos en sus publicaciones, entre las que anecdóticamente podríamos citar al *Bussines Jump* (relativamente reciente, iniciada en 1985: una revista quincenal especializada en un público adulto y, en concreto, como su nombre indica, de hombres de negocios), ha sido desde siempre el público juvenil, y originalmente el femenino, los que han impulsado el comienzo y desarrollo de este sector editorial hasta ahora. §

Entre toda la maraña de colecciones destinadas a este mayoritario grupo femenino, valdría la pena destacar el más selectivo sello de éstas: *Cobalt Blue*, confiado desde 1976 a la publicación de una larga lista de libros y novelas recopilatorias, apoyadas incondicionalmente por las féminas adolescentes del Japón, que hasta la fecha llevan consumidos más de 1700 títulos con un total de 160 millones de copias vendidas. Dentro de este sello, obras como *Marina*, *The Comic Autor* (de la sra. **Hitomi Fujimoto**, en la que la protagonista-autora de cómics recorre el mundo cándidamente a la caza y captura de un tema con el que ilustrar sus mangas), *Mikkie of the Hill Top House* (cortesía de **Saori Kumi**: Desventuras, amores y llores en la versión nipona de la enternecedora y celeberrima *Ann of Green Gables*) o *High School Aura Buster* (donde Ms. **Mio Wakagi** cultiva a base de bien el prolífico género de la comedia estudiantil, acompañado esta vez de espíritus malignos, canibalismo y demás típicos menesteres del manga juvenil) elevarían la fama de *Cobalt Blue* hasta establecerla en un lugar de cierto prestigio.

En lo que al público, en general juvenil, se refiere, son el *Young Jump* y el *Shonen Jump* los máximos representantes dentro de su género. A través de la primera revista, el *Young Jump*, semanario aparecido recientemente en la década de los 80, encontramos auténticos megaéxitos (aunque de calidad bastante dudable) de la talla de las obras de **Tetsuya Saruwatar**, autor especializado en mangas ultraviolentos, cuyas historias revelan auténticos pastiches insufribles en los que los pretendidos guiones no son más que simples excusas para exponer violencia en su máximo apogeo. Quizá el único ápice de interés que puedan poseer sus obras, sea la correcta calidad de sus dibujos hiperrealistas. Pese a todo sus obras gustan, y mucho. Algunas de ellas son *Dogsoldier* (1987-91) y *Damned* (1992).

Frente a aberraciones modernas de este tipo, también se han podido apreciar dentro de estas páginas auténticos clásicos representados correctamente por el maestro **Go Nagai**, el reputado y prodigado creador de *Mazinger Z*, el cual desfilaría por las páginas de este magazine repetidas veces, publicando alternativamente en el *Super Jump* (hermano gemelo del *Shonen*). *Harenchi Gakuen* (escuela de descarados - 1968-) sería una de sus primeras series, en la que comenzaría a formar su peculiar estilo. Hasta hoy, la obra de **Nagai** ha supuesto todo un hito de calidad e historia dentro de esta revista, donde actualmente publica la estimable realización del primer y único superrobot: *Mazinsaga* (1992).

Las series de Shonen Jump

No obstante, ha sido el *Shonen Jump* la madre y cuna de los mayores éxitos, que incluso a nivel internacional ha tenido Shueisha en la última década, siendo los siguientes seleccionados los más escandalosos, y hasta un punto incomprensibles, debido a su escaso o casi nulo valor artístico:

Dragonball: la tosquedad y falta de artificio con la que **Akira Toriyama** acompaña a su serie desde hace ya bastante tiempo nos conlleva a descubrir su total estancamiento dentro de ésta. La que fuera una divertida y original pieza clave del cómic japonés lleva camino de convertirse en la más convencional basura de semanario nipón. Esperemos que al menos el haber retornado su anterior y más redonda obra, *Dr. Slump*, insuffle nuevos aires de vida a la cabeza del ex-genio **Toriyama**.

City Hunter: Alrededor de 7.000 páginas componen esta vasta obra del señor **Tsukasa Hojyo**, autor incansable donde los haya que, avalado por su anterior y famosa obra *Cat's Eye*, decidió emprender esta nueva "vuelta de tuerca" al mito policíaco del guardaespaldas, pero esta vez llevado a su más estúpida versión. De todas formas, y pese a que las comparaciones sean odiosas, legible en consideración a sus respectivas hermanas de editorial.

Saint Seiya: El supuesto "exotismo" y originalidad de la adaptación del aclamado y popularísimo anime por parte de **Masami Kurumada**, no deja de ser más que un auténtico e interminable cúmulo de luchas sin sentido acicaladas con un vulgar y flojo dibujo, amén de un pésimo gusto narrativo. Sin embargo, *Saint Seiya* (o *Caballeros del Zodíaco*) ha llegado a crear escuela en su país natal, haciendo nacer un nuevo género denominado algo así como "Guerreros con Armadura"... Y por si fuera poco, Planeta de Agostini comienza ahora a serializarla semanalmente. Prometido éxito de ventas...

Kimagure Orange Road: He aquí el máximo exponente (y si no, uno de ellos) de la "comedia estudiantil japonesa". **Izumi Matsumoto** demuestra a través de ésta, su obra cumbre, el por qué él es el auténtico maestro de este género. El triángulo amoroso llevado esta vez a sus más desternillantes consecuencias. La versión anime de esta serie fue emitida a través de una de nuestras cadenas privadas hace ya un año y medio, de una forma ciertamente patética.

Slam Dunk: El más reciente éxito de la factoría Shueisha, cosechador de éxitos y pasiones imparables entre los colegiales japonesitos. *bas-ket-Ball* del duro y puro, que poco tiende a diferenciarse de sus series compatriotas de temática deportiva.

Aparte de estas populares series, otras con más o menos éxito e interés, también serían popularizadas gracias a este semanario: *Yu Yu Hakusho*, de **Yoshihiro Togashi**; *Jojo's Strange Adventure* de **Hiroko Akari** (autor ya conocido por estos lares, consecuencia directa de su decepcionante *Baoh*); *Pennat Race*, de **Koji Koseki**; *Hokuto-no Ken* (el bodrio por excelencia ensalzado en España de la mano de Planeta y realizado por el tándem **Buronson-Tetsuo Hara**); y *Dragonquest*, cortesía de **Koji Inada** y **Riku Sanjo**.

Conclusión

Al igual que tantos otros imperios del cómic mundial, Shueisha inc la mayor publicadora de mangas en Japón, antepone tristemente la comercialidad a la calidad. Y si sumamos a todo esto la infima visión que, allá en Japón del "cómic de calidad" suelen tener, apenas encontramos trabajos que valga la pena mencionar.

Quizá por "amor al arte", masoquismo o simple tontería, aún seguimos buscándolos. Y... ¿quién sabe?, puede que acabemos encontrándolos.

JORGE RIERA

OBJETIVO



La loca del sagrado corazón.

LA LOCA DEL SAGRADO CORAZÓN. G: Jodorowsky, D: Moebius. Norma Editorial.

De difícil clasificación este último producto del tándem **Moebius-Jodorowsky**. Tras su exitosa colaboración en la saga del Incal, el omnipresente **Jodorowsky** realiza para su más famoso colaborador un guión del que es difícil comprender su origen. Por un lado, parece una crítica de los sermones misticistas tan del agrado de **Moebius** o **Jodorowsky**, pero por otro desarrolla una trama sospechosamente similar al "Yo te saludo María" de **Godard**. Extrañas coincidencias que hacen de este álbum que inicia la serie algo bastante raro.

En el aspecto gráfico, **Moebius** trata en este álbum una temática urbana muy lejana a sus últimas obras, notándose bastante desidia en el dibujo, sin duda motivado por la falta de motivos teológico-trascendentales que dibujar, restándole uno de los principales atractivos potenciales al álbum: el excelente estilo de **Moebius**.

Narrativamente, el guión de **Jodorowsky** funciona a ratos no decantándose en ningún momento ni por la crítica ni por el sermón místico, lo que le hace navegar en aguas turbulentas. Un álbum pues muy extraño para lo habitual en esta pareja y en el que demuestran que no se les puede sacar de sus temas normales.

A destacar el hecho de que **Norma** se une con este álbum al carro de los álbumes bien editados en tapa dura por más de 2000 pesetas, siguiendo la tónica iniciada por **Glenat** y **Co&Co**.

ALVARO PONS

MEMORIAS: LAS MEJORES HISTORIAS DE OTOMO. G y D: Katsuhito Otomo. Col. Novela Gráfica. Ed. La Cúpula.

Otomo ha sido la punta de lanza de la introducción del manga (vía USA) en España. En su momento, la trepidante acción y el dosificado suspense de **Akira** sorprendieron al lector aunque, la aún inconclu-

sa saga, se estirara (quizá por imperativos comerciales) mucho más de lo necesario. Poco después **Norma** nos ofreció *Pesadillas (Domu)* condensada en tres álbumes de la colección B/N. A pesar de su aspecto de pariente pobre de **Akira**, **Domu** tenía casi todas las virtudes de aquella, además de un mejor acabado (el color de **Oliff** tapa mucho) y de una trama concisa y bien estructurada. A la espera de nuevos relatos largos, **Norma** nos ofreció *Adios a las Armas*, un cómic de 24 páginas tan pretencioso como fallido, con una historia mil veces contada. Ahora, **La Cúpula** publica estas "mejores" historias de **Otomo**, aunque espero que no lo sean. Y es que los cinco relatos son absolutamente decepcionantes. **Otomo** rastrea por una ci-fi periclitada, con planteamientos sobradísimos y soluciones que invitan a la carcajada. Historias así hacen parecer joyas a algunos de los infumables bodrios que nos ofrecía **Zona 84**.

Desconozco cual ha sido el planteamiento de publicación en **Japón**, pero su agrupamiento hace un flaco favor a la fama del "autor". De las cinco historias, solo *Hair* ofrece algún (escaso) momento de originalidad, tristemente desaprovechado. Tanto *Memories*, *Electric Bird Land* como *Minor Swing* son relatos arquetípicos de ci-fi, sin nada nuevo que aportar. Como cosa curiosísima queda *Chronicle of the planet Tako*, pretendidamente realizada por otro dibujante, cuya trama de guerras espaciales entre pulpos y calamares es un puro disparate, que no llega a ningún sitio porque dudo que intentara siquiera partir de ningún lugar y cuya parábola sobre el poder haría enrojecer de vergüenza a un estudiante de EGB.

En resumen, material manga de ínfima calidad.

SENTO BALAGUER
MARKETING Y UTO-

PIA. D: F. de Felipe, G: J.Vane. Ediciones Zinco.

La colaboración **De Felipe-Vane** ya nos había proporcionado una excelente obra larga, *SOUL*. Ahora se nos presentan recopilados en un sólo álbum la serie de historias cortas que realizó el autor para **Zona 84** entre esta obra y lo que sin duda es su obra maestra, *El hombre que ríe*.

Marketing y Utopía consta de una serie de historietas cortas, de temática siempre a medio camino entre la ciencia ficción y el terror, y una serie de historietas publicitarias de una página donde se anuncian los más alocados productos o se advierte de los más increíbles peligros. **De Felipe** nos muestra en este álbum todas sus inquietudes y pasiones particulares, comenzando por la publicidad y sus posibles influencias y llegando a los medios de comunicación masivos, etc.

El álbum, sorprendentemente, funciona perfectamente como una unidad, precisamente por esa coincidencia en unos temas que son complementarios, debido sobre todo a la particular virtud de **De Felipe** para darles un enfoque de malsano humor común a todos.

Este álbum sirve también a **De Felipe** para hacer todo tipo de experiencias gráficas, más fáciles de realizar sobre narraciones cortas que sobre largos relatos, mostrándonos toda una serie de experiencias en el uso del ordenador, la fotocopia, etc realmente estimables. Muy recomendable.

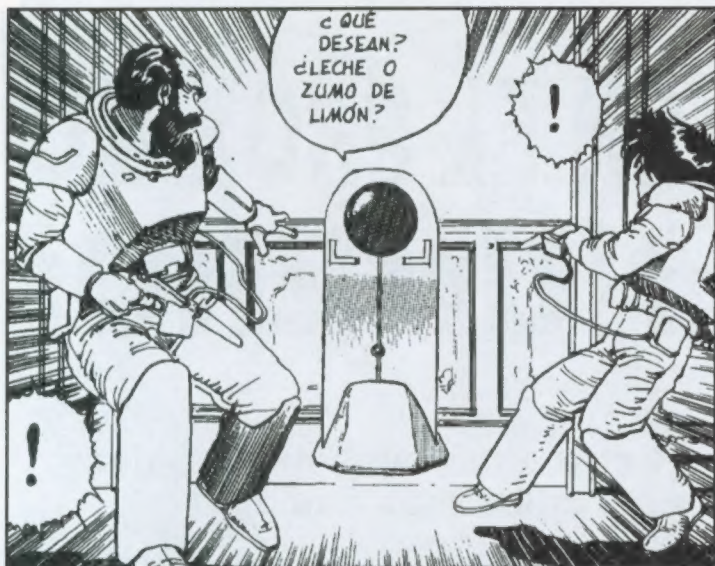
ALVARO PONS

KEIBOL BLACK: CARGAMENTO MALDITO. Nº 1. G y D: M.A. Martín. Ed. Camaleón.

Recopilación de tiras de prensa aparecidas en el diario *La Crónica de León*.



Keibol Black.



Otomo.

Acción y suspense para un thriller futurista que desprende un penetrante hedor de pesimismo. El sr. keibol lack es un auténtico hijo de puta que no se molesta en disimularlo, lo cual se agradece bastante teniendo en cuenta la pléyade de canallas sanguinarios que pululan por ahí con el cartelito de héroe. La historia no se resiente apenas de su condición original en forma de tiras de prensa, sino más bien al contrario, porque cada pocas viñetas Martín se ve forzado a que pase algo, a introducir algún elemento que llame la atención del lector, y esto hace que el interés no decaiga en ningún momento. A pesar de esto, *Cargamento Maldito* produce más indiferencia que pasión. Podríamos resumir diciendo que se trata de una narración clásica con personajes atípicos y ambiente extraño. Mac Guffiniana.

GASPAR SORIA

IRONWOLF, LAS LLAMAS DE LA REVOLUCION. G: Chaykin, Moore; D: Mignola, Russell. Ed. Zinco.

Es lamentable que la revista Clásicos DC haya tenido que ser cancelada. Espero que el destino castigue a los responsables (que, ciertamente, no están en Zinco). Esta revista hubiera sido el lugar adecuado para iluminar la ignorancia del que esto suscribe al pasado del personaje *Ironwolf*. Sin poder contar con esta base, este libro se convierte en sujeto único, mal que me pese, de valoración crítica.

Pues bien, **Howard Chaykin**, además de su brillante labor como dibujante posee una atractiva, aunque irregular, carrera como guionista, últimamente acompañado por **John Moore**. Esta vez,

Chaykin-Moore plantean una historia con componentes interesantísimos, como lúcidos análisis del destino de las revoluciones y de los revolucionarios. De cómo aquellos suelen ser traicionados por personajes ávidos de poder, y de cómo éstos sobran al nuevo poder una vez éste está instalado. La conclusión de que las revoluciones son tan necesarias como condenadas al fracaso último redondea brillantemente la cuestión. Otra de las reflexiones introducidas sobre la decadencia (física) de los mitos y la necesidad de aventura de los héroes maduros sirve de telón de fondo para una historia sólida, interesante y bien hilvanada. Quizá sobran algunas páginas y toda la trama desarrollada para imbricar este universo con los per-



Ironwolf.

sonajes y situaciones desarrolladas por **Chaykin** en *Twilight*, ciertamente prescindible.

Sobre el arte de **Mignola** sobran las palabras, **Simonson** acierta plenamente al decir en la introducción: "*seguramente no mete suficientes líneas en sus dibujos para ser la moda del mes hoy en día, pero da mil vueltas a la práctica totalidad de artistas de la industria*". Sus páginas son cada vez mejores.

Russell realiza un entintado que hace justicia al dibujo, resalta los aspectos interesantes y obvia lo innecesario, realizando un trabajo magistral.

Sobre la edición de Zinco sólo comentar que, nuevamente (y van), resulta impecable.

SENTO BALAGUER

EL CASO VAN ROTTEN. G: Le Tendre, D: Behé.

La escuela franco-belga nos tiene ya muy acostumbrados a historias con protagonistas juveniles que se ven introducidos en historias de espionaje o de aventuras muy a su pesar. El *affaire* Van Rotten sigue esta estructura clásica y nos relata con buen pulso una entretenida historia de falsificadores de arte, que cumple con absoluta eficacia el cometido principal de estas historias: entretener. Sin ningún tipo de ambiciones, **Le Tendre** ha construido una historia sencilla pero correcta, siguiendo los cánones de este tipo de historias: chico encuentra chica, chica pasa de chico, chica se enamora de chico en medio del mayor lío imaginable, final feliz.

Si a esto se le añade la buena labor gráfica de **Behé**, un dibujante realista en la línea de dibujo francobelga, obtenemos un álbum muy recomendable para todos aquellos que gusten de este tipo de series y quieran tan sólo pasar un buen rato.

ALVARO PONS

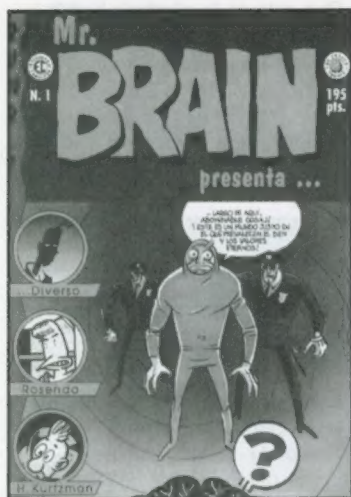
EPICURUS EL SABIO vol II: LOS MUCHOS AMORES DE ZEUS. G: Messner Loebs; D: Sam Kieth. Ed. Zinco.

Hace algún tiempo (1989) **William Messner-Loebs** entraba en la nueva línea editorial de DC, la tan atractiva como caótica Piranha Press, para dar salida a un proyecto ciertamente original para el mercado americano (y para cualquier otro). En esencia se trataba de una serie de humor sobre la vida de los filósofos en la Grecia clásica. El vehículo elegido para introducirnos en tan interesante época fue Epicuro, y a su alrededor pululaban divertidísimas recreaciones de Platón, Sócrates, Aristóteles o el mismísimo Alejandro de Macedonia caracterizado como un crío bravucón y repelente. El resultado fue excelente: a la gran capacidad para la ironía y los diálogos de **Messner-Loebs** se unió la incipiente habilidad del casi debutante **Sam Kieth**, con un estilo caricaturesco muy original.

Dos años después, el segundo volumen de Epicuro queda lejos de los logros del primero. Varias son las causas de este inesperado bajón de calidad. En el primer volumen, **Messner-Loebs** utilizó un episodio mitológico (el rapto de Proserpina) alrededor del cual estructuró la historia. Ahora ha reunido varios retazos dispersos sobre los amores de Zeus y no ha sabido conjuntarlos, así que el armazón argumental resulta endeble. Si en la anterior historia, los personajes secundarios tenían su papel en el desarrollo narrativo, ahora varios de ellos están de más, cumpliendo una función de comparsa. También los gags estaban mucho mejor acabados (recordemos el pastor-filósofo, o el multitudinario paso de la laguna Estigia).

El último factor importante es **Sam Kieth**. Queda bastante claro que el tiempo de que dispuso para preparar el primer álbum fue mucho mayor que para el segundo. La cuidada ambientación y la cuidada definición de personajes se ha convertido en esquematismo y desgana. **Kieth** ya estaba integrado en Marvel (Lobezno) y los encargos se le acumulaban.

Los muchos amores de Zeus que-



da como un cómic menor, ágil y divertido, ideal para pasar un buen rato de entretenida lectura, pero para poco más.

SENTO BALAGUER

Mr. BRAIN PRESENTA... G y D: Brocal, Marcel, Manel, Padu, Garcés. N.º 1. 195 Ptas. Camaleón Ed.-De Cráneo Troupe.

Parece ser que por fin se anima el anquilosado panorama nacional, gentes como Camaleón o Arrebato han tomado la antorcha de la independencia, abanderados por productos de marcado carácter popular, suponemos con la intención de lograr acercarse al lector habitual de comic-books. Entre los tebeos que han aparecido últimamente en este formato, destacaría por su frescura este *Mr. Brain presenta...* en el que **Manel, Padu y Brocal**, los padres del invento, tratan de acercarse a los populares tebeos de terror de la EC Comics, saliendo del envite con bastante fortuna.

Mr. Brain presenta... se articula como una revista, incluyendo artículos, en la que cada uno de los tres autores antes mencionados realiza una historietta, destacando las de **Manel** (estupendo) y **Brocal**, no habiendo acertado tanto, en el guión, **Padu**, aunque gráficamente los tres alcanzan un nivel que iguala, por no decir supera, lo que las insulsas revistas profesionales nos ofrecen cada mes. Un dato a destacar es la inclusión en contraportada de una página a color del genial Garcés.

En definitiva una publicación a seguir, y a comprar (hay que apoyar definitivamente al tebeo autóctono, o dentro de un tiempo será un espejismo), ya que el resultado global de este primer número es más que notable.

JOSEP TOMAS

USA

MIDNIGHT MEN n.º1. G y D: Howard Chaykin. Epic Comics. Serie limitada de 4 episodios.

Howard Chaykin vuelve a su papel de artista completo para uno de los primeros lanzamientos de Epic en su reaparición de la primavera del 93 bajo el nombre genérico de Heavy Hitters, que en palabras de Carl Potts son "cómic de acción y aventura de la máxima calidad realizados por excelentes artistas". Ninguna alusión a *hot* o *new* artistas...

Han apostado, en genérico, por la acción, alejándose del más maraviliano enfoque superheróico, y con unos límites en lo explícito de la violencia o el lenguaje propias de Epic. Patochadas para un público europeo normal, pero permisivos e incluso atrevidos para la producción estándar Marvel.

Chaykin introduce una historia de continuación, ambientada en Hollywood con persecuciones, peleas, pinceladas de personajes y unos cuantos datos básicos para poder seguir la historia. Todo esto en manos de **Chaykin**, tal y como ha venido haciendo, puede resultar un galimatías inextricable y retorcidamente complicado. En este caso, ha ofrecido un relato a la antigua usanza en que acción, sorpresa y acontecimientos permiten pasar los ojos de una página a otra con rapidez. Plantea misterios, dudas y despierta la curiosidad necesaria para seguir la serie.

En definitiva, un rescate de **Chaykin** para heavy hitters que nos lo muestra sereno, controlado y sabiendo contar, lo que (al menos como guionista) parecía haber olvidado. Y vista la plantilla de autores y a la espera de apariciones siguientes, hace de esta serie la más atractiva de la nueva "carga" de Epic, en el frondoso mercado USA.

V.TORNASOL

EN EL PRÓXIMO NÚMERO:

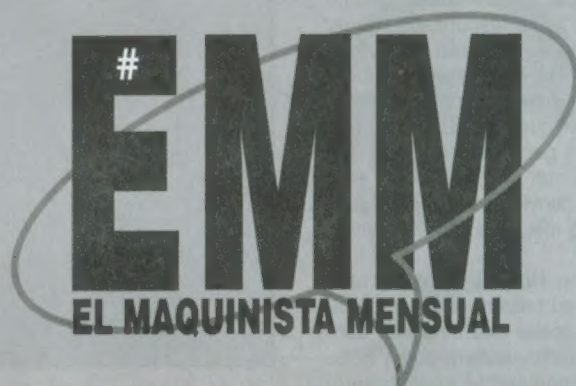
•Extra de verano; más páginas, más color, más emoción.

•Especial autores españoles en Marvel UK: Entrevistamos a Carlos Pacheco, hablamos con Rafa Fonteriz y os avanzamos páginas inéditas de las series que preparan.

•Repasamos la obra de un autor USA, que se sale de lo común: Michael Allred (Madman, The Geek).

Todo ello, y algo más, junto a los más afilados comentarios y los más desquiciados pensamientos.

EMM, un programa de gobierno, una promesa de futuro



ALTAMIRO RUPESTRE

ALTAMIRO RUPESTRE • VOLUMEN 1

MANEL GIMENO

EL SABOR DEL FRACASO



**EL MUNDO DE
LA PUBLICIDAD
VISTO DESDE
EL PRISMA
DE UN
FRACASADO**

**Un álbum de
Altamiro Rupestre,
realizado por Manel
Gimeno y editado por
La General**



GRAN CAFE DE ABASTOS

C/ Buen Orden, 13 Valencia

EXPOSICION 12º ANIVERSARIO DE

FUTU RAMA



**GUILLEM DE CASTRO, 53
TEL. (96) 351 91 88
46007-VALENCIA**

HASTA EL 27 DE JUNIO